Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Nintendo Austria, Zweigniederlassung der
Nintendo of Europe GmbH, Deutschland
Liebermannstraße F04 301
campus21 – Businesspark Wien Süd
2345 Brunn am Gebirge, Österreich

Schweiz / Suisse :
Nintendo Schweiz,
Schweizer Zweigniederlassung, Baden,
der Nintendo of Europe GmbH, Großostheim
Täfernstrasse 1 (Gate 1)
5405 Dättwil
Schweiz

France :
Nintendo France SARL
Immeuble « Le Montaigne » – 6 bd de l'Oise,
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

België / Belgique, Luxemburg / Luxembourg :
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Россия:
ООО «Нинтендо РУ»
г. Москва, Павелецкая пл., д. 2, стр.3
www.nintendo.ru

6204832M3

MAA-SPR-S-EUA-C5

NINTENDO 3DS XL

Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Handleiding
Руководство пользователя

- Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme des Produkts gründlich durch. Beachten Sie bitte die Gesundheits- und Sicherheitsinformationen **(Seite 10 – 19)** und folgen Sie sorgfältig ihren Anweisungen. Falls dieses Produkt von Kindern verwendet wird, sollte zuerst ein Erwachsener die Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen und sie dem Kind erklären. Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachschlagen gut auf.

  Hinweis: Auf **Seite 4** finden Sie eine komplette Liste der zusammen mit dem System im Set enthaltenen Komponenten.

- Lisez ce mode d'emploi avant d'utiliser ce produit, et suivez attentivement ses instructions. En particulier, lisez avec attention les **pages 100 à 109** contenant les informations sur la santé et la sécurité. Si ce produit est destiné à être utilisé par des enfants, ce mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte. Conservez ce mode d'emploi pour vous y référer ultérieurement.

  NOTE : la liste complète des éléments fournis avec la console se trouve **page 94**.

- Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en let vooral op de gezondheids- en veiligheidsinformatie **(pagina 192– 201)** en volg alle instructies zorgvuldig op. Als dit product gebruikt gaat worden door jonge kinderen, dient een volwassene de handleiding aan ze voor te lezen en uit te leggen. Bewaar deze handleiding zorgvuldig om er later dingen in op te zoeken.

  Opmerking: zie **pagina 186** voor een overzicht van alles wat bij het systeem is inbegrepen.

- Перед использованием системы, пожалуйста, ознакомьтесь с данным руководством пользователя, в том числе с разделом, содержащим информацию о здоровье и безопасности **(стр. 280–289)**. Тщательно соблюдайте все инструкции. Если система будет использоваться маленькими детьми, данное руководство должно быть прочитано и объяснено им взрослым. Сохраните это руководство для возможного обращения к нему в будущем.

  Примечание. Полный перечень устройств, входящих в комплект данной системы, приведен на **стр. 274**.

Vorbereitungen
Preparer la console
Voorbereidingen
Подготовка

Software verwenden
Utiliser un logiciel
Software gebruiken
Использование программ

Systemeinstellungen anpassen
Modifier les paramètres de la console
Systeeminstellingen aanpassen
Изменение системных настроек

Problemlösungen
En cas de problème
Problemen oplossen
Устранение неполадок

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Software oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Этот знак качества является гарантией того, что вы купили изделие, соответствующее стандартам качества, надежности и зрелищности Nintendo. При покупке игр и аксессуаров всегда обращайте внимание на наличие этого знака для обеспечения полной совместимости всех компонентов с вашим игровым устройством Nintendo.

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Nintendo 3DS™ XL-System entschieden haben.
Merci d'avoir choisi la console Nintendo 3DS™ XL.
Bedankt voor de aanschaf van het Nintendo 3DS™ XL-systeem.
Благодарим вас за выбор системы Nintendo 3DS™ XL.

Nintendo führt von Zeit zu Zeit ein automatisches Update Ihres Nintendo 3DS XL-Systems durch, sodass die Informationen in dieser Bedienungsanleitung möglicherweise veraltet sind. Die aktuellste Version dieser Bedienungsanleitung ist unter http://docs.nintendo-europe.com einzusehen. (Dieser Service steht in einigen Ländern möglicherweise nicht zur Verfügung.)

Nintendo est susceptible de mettre à jour automatiquement votre console Nintendo 3DS XL à tout moment, rendant obsolètes les informations contenues dans ce mode d'emploi. Vous trouverez la version la plus récente du mode d'emploi à cette adresse : http://docs.nintendo-europe.com/. (Ce service n'est pas disponible dans tous les pays.)

Nintendo kan je Nintendo 3DS XL-systeem van tijd tot tijd automatisch bijwerken, dus de informatie in deze handleiding kan verouderd zijn. De meest recente versie van deze handleiding kun je vinden op http://docs.nintendo-europe.com. (Deze dienst is mogelijk niet in alle landen beschikbaar.)

Компания Nintendo может время от времени автоматически обновлять вашу систему Nintendo 3DS XL, поэтому информация, представленная в данном руководстве, может устареть. Актуальная версия руководства доступна на веб-сайте http://docs.nintendo-europe.com. (Этот сервис может быть недоступен в некоторых странах.)

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.
© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Contents / Sommaire

Deutsch 4
Français 94
Nederlands 186
Русский 274

Благодарим вас за покупку системы Nintendo 3DS™ XL. Пожалуйста, ознакомьтесь с данным руководством пользователя до начала использования устройства. Обратите особое внимание на раздел «Информация о здоровье и безопасности» на **страницах 280–289** и внимательно следуйте всем указаниям. **Если данный продукт будет использоваться маленькими детьми, взрослые обязаны ознакомить их с положениями настоящего руководства.** Сохраните данное руководство для обращения к нему в будущем.

Примечание. В данном руководстве термин «система Nintendo DSi™» также относится к системе Nintendo DSi™ XL.

Комплект поставки

Перед использованием этой системы убедитесь в наличии всех нижеперечисленных компонентов.

☐ **Система Nintendo 3DS XL x 1**
(SPR-001(EUR))

☐ **Стилус Nintendo 3DS XL x 1**
(SPR-004)
Примечание. Стилус находится в держателе сбоку системы **(стр. 292)**.

☐ **Карта памяти SDHC x 1**
Примечания.
- Карта SDHC вставлена в слот для карты SD **(стр. 292)**. Карта SDHC выпускается не Nintendo, а другим производителем.
- Емкость карты SDHC указана на упаковке.

☐ **Карты AR x 6**
Примечание. Эти карты используются в сочетании со встроенным приложением AR Games: Расширенная реальность (стр. 304).

☐ **Краткое руководство x 1**
☐ **Руководство пользователя Nintendo 3DS XL x 1**

Блок питания в комплект не входит.

Для зарядки системы Nintendo 3DS XL вам понадобится блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно).

Вы можете также использовать блок питания, идущий в комплекте с системами Nintendo 3DS™, Nintendo 2DS™, Nintendo DSi и Nintendo DSi XL.

Блок питания, идущий в комплекте с Nintendo 3DS / Nintendo 2DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL	✓
Блок питания, идущий в комплекте с Nintendo DS™ / Nintendo DS™ Lite	✗

NINTENDO 3DS™ XL

Ваша система Nintendo 3DS XL имеет множество функций!

3D-дисплей
Показывает 3D-изображения **(стр. 298)**

Регулятор глубины 3D
Служит для настройки интенсивности 3D-изображений **(стр. 299)**

Кнопка движения
Обеспечивает точное направление движения **(стр. 291)**

Сенсорный дисплей
Чувствительный к прикосновению экран, который позволяет управлять программами, касаясь и проводя по ним стилусом **(стр. 291)**

Кнопка HOME
Вызывает **меню HOME** (стр. 302)

Используйте программы с других систем семейства Nintendo DS (стр. 310).

Программы Nintendo 3DS

Программы Nintendo DS / Nintendo DSi

В системе установлены следующие стандартные программы (стр. 304).

Примечание. На карте SDHC также может быть предустановлен загружаемый контент. Его можно запустить, коснувшись соответствующего значка в **меню HOME** (стр. 305).

SpotPass™

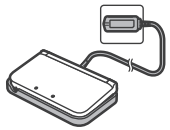
Система Nintendo 3DS XL автоматически находит точки беспроводного доступа, подключается к Интернету и обменивается данными в разное время, в том числе в режиме ожидания (в закрытом положении, но с включенным питанием).

Примечание. Данные, полученные через SpotPass, будут сохранены на карте SD.

Чтобы соединяться с точками беспроводного доступа, необходимо установить интернет-настройки (стр. 327).

Примечания.

- Функции SpotPass могут быть недоступны в некоторых программах, если работающая программа использует определенную функциональность. Функции SpotPass недоступны в режиме локальной беспроводной связи (стр. 303) или во время использования программ Nintendo DS / Nintendo DSi.
- Индикатор сообщения может не подавать световой сигнал при получении некоторых типов данных.
- Для загрузки бесплатных программ необходим код Nintendo Network (стр. 326).

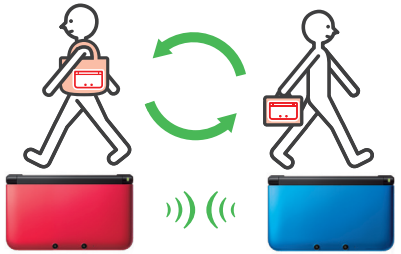


Подставка для подзарядки Nintendo 3DS XL (SPR-007) (продается отдельно) делает подзарядку более удобной.

Если система, когда она не используется, подключена к подставке для подзарядки, батарея не будет разряжаться в режиме ожидания.

StreetPass™

Система ведет автоматический поиск других систем Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS и обменивается с ними информацией, когда вы носите ее с собой, например во время прогулки или в поезде.



Автоматический обмен данными происходит тогда, когда вы проходите мимо другого пользователя, у которого есть такая же программа с зарегистрированным StreetPass, пока система находится в режиме ожидания (в закрытом положении, но с включенным питанием), а также в другое время.

Успешный обмен данными через StreetPass

Мигает зеленым во время передачи данных, а в вашем списке сообщений появляется новое сообщение (стр. 320).

Настройки StreetPass сохраняются в системе Nintendo 3DS XL.

Примечания.

- StreetPass может одновременно использоваться не более чем 12 программами.
- Настройки режима связи для программ Nintendo DS / Nintendo DSi не сохраняются и должны быть установлены при игре в совместимые игры. Кроме того, обмен данными StreetPass для программ Nintendo 3DS невозможен при включенных играх Nintendo DS / Nintendo DSi. StreetPass следует включать при игре в совместимые игры.
- Данные не могут передаваться, если отключено питание или беспроводные функции (стр. 290).
- Функции StreetPass могут быть недоступны в некоторых программах (это зависит от функциональности конкретной программы), в режиме локальной беспроводной связи (стр. 303) или при подключении к Интернету.

Откройте для себя самые новые программы!

Nintendo eShop

Подключитесь к Интернету и запустите Nintendo eShop для просмотра последней информации и видеороликов о разных программах, а также приобретения загружаемых программ.

Что можно купить

- **Загружаемые программы**
  Можно купить новые программы, предоставляемые только в Nintendo eShop, или загрузить версии программ на карте.
- **Виртуальная консоль**
  Можно купить игры, в которые вам нравилось играть на таких платформах, как Game Boy™ и Game Boy™ Color.
- **Nintendo DSiWare**
  Можно купить программы, которые изначально вышли на системе Nintendo DSi под названием Nintendo DSiWare.

Связав код Nintendo Network с вашей системой, вы сможете использовать средства Nintendo eShop и действия для учетной записи также на консоли Wii U (стр. 326).

Содержание

- Комплект поставки 274
- Информация о здоровье и безопасности (пожалуйста, ознакомьтесь) 280

Подготовка

Названия и функции компонентов 290

Подзарядка 293

Включение и выключение системы 294
- Первоначальная настройка системы 294
- Использование клавиатуры 296
- Индикатор питания 297
- Время работы батареи 297

Настройка 3D-изображения 298
- Правильный просмотр 3D-изображений 298
- Настройка глубины 3D-изображений 299

Использование карт SD 300
- Если на карте SD больше нет места… 301

Использование программ

Меню HOME 302
- Значки программ 304
- Запуск программ 305
- Электронные руководства 306
- Создание резервных копий сохраненных данных программ 306
- Регулировка яркости / Энергосберегающий режим 307
- Создание папок в меню HOME 308
- Фотографирование 309

Программное обеспечение на карте 310
- Использование карт 311

Загрузка программ 313
- Запуск программ 313

Игровые заметки 314

Список друзей 315
- Список друзей 315
- Регистрация друзей 316
- Редактирование собственной карточки друга / Просмотр карточек друга других игроков 317
- Общение с друзьями 318
- Настройки списка друзей 319

Сообщения 320
- Получение сообщений 320
- Просмотр сообщений 321

Интернет-браузер 322

Miiverse 323

Загружаемая игра 324

Изменение системных настроек

Системные настройки 325

Код Nintendo Network 326
- Установление связи с кодом Nintendo Network 326

Интернет-настройки 327
- Что необходимо для подключения к Интернету 327
- Подключение к Интернету 328

Родительский контроль 332
- Опции, допускающие ограничение 332
- Настройка функции родительского контроля 333

Управление данными 334
- Резервные копии сохраненных данных 335

Прочие настройки 336
- Передача данных системы 337
- Обновление 343
- Форматировать 344

Устранение неполадок

Замена аккумуляторной батареи Nintendo 3DS XL 345

Устранение неполадок 347

- Технические характеристики 359
- Контактные данные 361

Информация о здоровье и безопасности (пожалуйста, ознакомьтесь)

Тщательно соблюдайте положения раздела «Информация о здоровье и безопасности» при использовании системы. Несоблюдение их может повлечь за собой несчастный случай и/или травму.

Использование системы детьми

ЕСЛИ ДАННЫЙ ПРОДУКТ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАЛЕНЬКИМИ ДЕТЬМИ, ВЗРОСЛЫЙ ИЛИ ОПЕКУН ОБЯЗАН ОЗНАКОМИТЬ ИХ С ПОЛОЖЕНИЯМИ НАСТОЯЩЕГО РУКОВОДСТВА. ДЕТИ ДОЛЖНЫ ИГРАТЬ В ВИДЕОИГРЫ ПОД ПРИСМОТРОМ РОДИТЕЛЕЙ ИЛИ ОПЕКУНОВ. МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ ДОЛЖНЫ ИГРАТЬ ПОД ПРИСМОТРОМ, И ИМ СЛЕДУЕТ ПОМОГАТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – 3D-функция неприемлема для детей в возрасте шести лет и младше
См. предупреждение относительно 3D-функции (стр. 281).

Если система неисправна

Если вам кажется, что система работает не так, как следует, обратитесь к разделу «Устранение неполадок» на стр. 347–357.

Если вы заметили повреждение системы или исходящие от нее необычные звуки, запахи или дым, сделайте следующее.

1. Выключите	2. Отсоедините	3. Свяжитесь
Нажмите и удерживайте кнопку POWER, чтобы выключить систему **Примечание.** Прикосновение к системе в таком состоянии может быть опасно, поэтому будьте осторожны при нажатии кнопки POWER.	**Отсоедините блок питания и все другие аксессуары** **Примечание.** Обязательно выньте штекер переменного тока из розетки, прежде чем отсоединять штекер постоянного тока от системы.	**Свяжитесь с сервисным центром Nintendo (стр. 361)** **Примечание.** Не пытайтесь отремонтировать систему самостоятельно. Это может привести к травме.

Объяснение уровней предупреждений

Приведенные ниже предупреждения указывают на степень тяжести последствий несоблюдения указанных процедур.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ	Существует вероятность, что несоблюдение мер предосторожности может привести к смертельному исходу или серьезной травме (или повреждению имущества).
⚠ ВНИМАНИЕ	Существует вероятность, что несоблюдение мер предосторожности может привести к травме (или повреждению имущества).
ОСТОРОЖНО	Существует вероятность, что попытка неправильного использования системы может привести к повреждению имущества.

Рядом с текстом предупреждений помещаются следующие символы:

Символы запрета	Запрещено	Не разбирать	Не прикасаться
Символ пояснений	Информация		

Информация о здоровье и безопасности

Обязательно соблюдайте нижеследующие указания, чтобы обезопасить себя при использовании системы.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ 3D-ФУНКЦИИ

- Использование 3D-функции детьми шести лет и младше может вызвать нарушение зрения. Поэтому рекомендуется, чтобы только дети старше шести лет пользовались системой в режиме 3D. Если к системе имеют доступ дети шести лет и младше, родители или опекуны должны использовать функцию родительского контроля для ограничения режима 3D (стр. 332).
- Если вы неодинаково видите левым и правым глазом или если вы видите только одним глазом, возможно, вы будете нечетко видеть 3D-изображения или ваши глаза будут утомляться. Используйте этот режим с осторожностью и делайте перерыв 10–15 мин каждые полчаса. Если у вас наблюдаются перечисленные ниже симптомы, отрегулируйте глубину 3D до приемлемого уровня или настройте дисплей на показ только 2D-изображений.
- Не смотрите на размытые 3D-изображения в течение долгого времени. Продолжительный просмотр размытых 3D-изображений, таких как раздвоенные изображения, может вызвать перенапряжение зрения, сухость глаз, головные боли, перенапряжение плечевых мышц, тошноту, головокружения, морскую болезнь, утомление и/или чувство дискомфорта.
- Восприятие 3D-изображений очень индивидуально. Для получения информации о правильном просмотре 3D-изображений обратитесь к соответствующим страницам руководства пользователя. Если у вас наблюдаются перечисленные выше симптомы, отрегулируйте глубину 3D до приемлемого уровня или настройте дисплей на показ только 2D-изображений. В зависимости от вашего физического самочувствия и условий окружающей среды вы можете не быть в состоянии правильно воспринимать 3D-изображения. В этом случае отключите режим 3D.
- Воздержитесь от использования режима 3D, когда вы едете в качестве пассажира в машине или общественном транспорте. Из-за постоянной тряски 3D-изображения могут казаться размытыми, что может вызвать тошноту и перенапряжение глаз.

Для обеспечения хорошего самочувствия при использовании этого продукта выполняйте следующие рекомендации:

- Не пользуйтесь системой в состоянии усталости или плохого самочувствия. В зависимости от вашего физического состояния это может вызвать утомление или чувство дискомфорта.
- Если вы чувствуете утомление или дискомфорт в глазах, голове, плечах или любой другой части тела, немедленно прекратите игру и сделайте перерыв. Если симптомы не исчезают, настройте дисплей на показ только 2D-изображений.
- Избегайте слишком долгих сеансов игры. Делайте перерыв 10–15 мин каждые полчаса, если вы используете режим 3D, или каждый час, если вы не используете режим 3D, даже если вы считаете, что перерыв вам не нужен.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ЭПИЛЕПСИЯ

- Некоторые люди (примерно 1 из 4000) подвержены эпилептическим приступам или временным нарушениям сознания, причинами которых могут стать мерцающий свет или частая смена контрастных цветов. Просмотр телевизора или видеоигры могут спровоцировать подобный приступ, даже если ранее симптомы болезни не проявлялись.
- Если в прошлом у вас наблюдались эпилепсия, потеря сознания или другие симптомы, сходные с эпилептическими, перед началом видеоигры обязательно проконсультируйтесь с врачом.
- Родители не должны оставлять детей без присмотра, когда те играют в видеоигры. Немедленно прекратите игру и обратитесь за консультацией к врачу, если у вашего ребенка или у вас появились следующие симптомы:

Конвульсии	**Подергивание век или мускулов**	**Потеря сознания**
Затуманенность зрения	**Непроизвольные движения**	**Дезориентация**

Чтобы снизить вероятность проявления этих симптомов во время игры, соблюдайте следующие меры предосторожности:

1. Не играйте, если чувствуете усталость или сонливость.
2. Играйте в хорошо освещенном помещении.
3. Каждый час делайте перерыв 10–15 минут (каждые полчаса, если вы используете функцию 3D).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ПЕРЕНАПРЯЖЕНИЕ ГЛАЗ И МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

Игра в видеоигры на протяжении длительного времени может вызвать боль в глазах, а если вы используете функцию 3D, это может произойти еще быстрее. У некоторых пользователей видеоигры могут вызывать морскую болезнь. Чтобы избежать перенапряжения глаз, головокружения или тошноты, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Избегайте чрезмерно продолжительных игровых сеансов. Родители или опекуны должны следить, чтобы ребенок не превышал отведенное для игры время.
- Делайте перерыв 10–15 мин каждые полчаса, если вы используете режим 3D, или каждый час, если вы не используете режим 3D, даже если вы считаете, что перерыв вам не нужен.
- Если при игре вы почувствуете усталость или резь в глазах или головокружение и тошноту, прекратите игру и отдохните несколько часов, прежде чем продолжить игру.
- Если во время или после игры вы продолжаете испытывать упомянутые выше симптомы или дискомфорт, прекратите игру и обратитесь к врачу.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ТРАВМЫ ВСЛЕДСТВИЕ ПОВТОРЯЮЩИХСЯ ДВИЖЕНИЙ

Игра в видеоигры на протяжении нескольких часов может вызвать боль в мышцах, суставах, на коже. Чтобы избежать тендинита, запястного синдрома или раздражения кожи, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Избегайте чрезмерно продолжительных игровых сеансов. Родители или опекуны должны следить, чтобы ребенок не превышал отведенное для игры время.
- Каждый час делайте перерыв 10–15 минут (каждые полчаса, если вы используете режим 3D), даже если вы считаете, что перерыв вам не нужен.
- При использовании стилуса не сжимайте его сильно и не нажимайте на сенсорный дисплей с избыточным усилием. Это может вызвать усталость и дискомфорт.
- Если вы почувствуете усталость или боль в кистях, запястьях или предплечьях, или если вы почувствуете такие симптомы, как **покалывание, онемение, жжение или затекание**, прекратите играть и отдохните несколько часов, прежде чем продолжить игру.
- Если во время или после игры вы продолжаете испытывать упомянутые выше симптомы или дискомфорт, прекратите игру и обратитесь к врачу.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – УТЕЧКА ИЗ БАТАРЕИ

Источником питания системы Nintendo 3DS XL служит литий-ионная аккумуляторная батарея. Утечка содержимого батареи или ее возгорание может привести к травмам людей, а также повреждениям системы Nintendo 3DS XL.

Чтобы избежать утечки из батареи и/или ее возгорания, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не повреждайте батарею.
- Не подвергайте батарею сильным ударам, вибрации или воздействию жидкостей.
- Не разбирайте, не деформируйте батарею и не пытайтесь ее отремонтировать.
- Не подвергайте батарею воздействию высоких температур и открытого огня.
- Не прикасайтесь к контактам батареи металлическими предметами и не допускайте короткого замыкания между контактами батареи.
- Не отрывайте и не повреждайте наклейку на батарее.
- Используйте совместимый блок питания.
- Аккумуляторная батарея системы Nintendo 3DS XL должна подзаряжаться только под присмотром взрослых.
- Перед утилизацией системы Nintendo 3DS XL из нее необходимо извлечь батарею.

В случае утечки из батареи не прикасайтесь к ней. Чтобы предотвратить контакт жидкости из батареи, попавшей на систему, с кожей рук, тщательно протрите корпус системы мягкой, слегка влажной тканью. Если вытекшая жидкость попала на руки или другие части тела, смойте ее водой. Если вытекшая жидкость попадет в глаза, это может привести к травме. Немедленно промойте глаза большим количеством воды и обратитесь к врачу.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – РАДИОПОМЕХИ

Система Nintendo 3DS XL может излучать радиоволны, влияющие на работу расположенных вблизи электронных приборов, включая кардиостимуляторы.

- При включенной функции беспроводной связи не используйте систему Nintendo 3DS XL на расстоянии менее 25 сантиметров от стимулятора. Если у вас установлен стимулятор или другой медицинский имплантат, не используйте функцию беспроводной связи системы Nintendo 3DS XL без предварительной консультации с врачом или производителем медицинского прибора.

Важная информация о безопасности при использовании системы Nintendo 3DS XL на борту самолетов, в больницах и аэропортах

- Использование системы Nintendo 3DS XL при ОТКЛЮЧЕННОЙ беспроводной связи может допускаться на борту самолетов, в больницах и в аэропортах, так же как использование любых других устройств, не обладающих беспроводной функциональностью.
- При использовании на вашей системе Nintendo 3DS XL беспроводного режима желтый индикатор беспроводной связи будет гореть, указывая на то, что беспроводная связь включена, или мигать, указывая на то, что выполняется передача данных в беспроводном режиме. Индикатор беспроводной связи будет мигать, когда в игре используется многопользовательский режим или когда вы загружаете игру или функцию с одного устройства на другое. Соблюдайте все правила и выполняйте все требования, касающиеся использования беспроводных устройств в таких местах, как больницы, аэропорты, или на борту самолетов.
- В соответствии с требованиями авиакомпаний, не пользуйтесь режимом многопользовательской игры или функцией беспроводной связи на борту самолетов. Нарушение этого требования может вызвать помехи или привести к неправильному функционированию оборудования, а также травмам людей или повреждению имущества.

ВАЖНО! Система Nintendo 3DS XL позволяет вам отключить режим беспроводной связи для всех функций системы. Для включения и отключения режима беспроводной связи используйте переключатель беспроводного режима системы.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – БЕСПРОВОДНАЯ СВЯЗЬ

Система Nintendo 3DS XL предлагает пользователю различные приложения, позволяющие системе Nintendo 3DS XL передавать данные в беспроводном режиме. Беспроводной режим можно отключить с помощью переключателя беспроводного режима системы Nintendo 3DS XL.

ВАЖНО! Если беспроводной режим включен, система Nintendo 3DS XL может автоматически подключаться к Интернету. Если вы хотите избежать этого, отключайте беспроводную связь с помощью переключателя беспроводного режима системы Nintendo 3DS XL. Чтобы воспользоваться всеми возможностями некоторых онлайн-сервисов, необходимо широкополосное подключение к Интернету и беспроводная точка доступа или Nintendo Wi-Fi USB Connector. Вы несете полную ответственность за оплату пользования Интернетом. Поэтому мы рекомендуем убедиться, что у вас есть высокоскоростной доступ в Интернет без ограничений по времени или объему загружаемых данных до того, как вы воспользуетесь этими сервисами, чтобы избежать дополнительных расходов при пользовании этими сервисами. Онлайн-сервисы доступны не во всех странах; для получения дополнительной информации посетите веб-сайт http://3dsservices.nintendo-europe.com.

Чтобы пользоваться онлайн-сервисами, необходимо беспроводное подключение к Интернету и принятие соглашений, связанных с использованием сети, и политики конфиденциальности. Может потребоваться создание кода Nintendo Network и установление связи с ним.

Обратите внимание на следующую информацию, касающуюся использования беспроводной связи:

- Если вы размещаете, отсылаете или иным образом делаете доступной другим через беспроводную связь любую информацию или контент, убедитесь, что они не включают информацию, с помощью которой можно идентифицировать вашу личность, например ваше имя и фамилию, адрес электронной почты, домашний адрес или номер телефона, так как эту информацию и контент могут видеть другие пользователи. В частности, когда вы выбираете имя пользователя или ник для ваших образов Mii™, не используйте ваше настоящее имя, так как другие могут видеть ваше имя пользователя или ники ваших образов Mii при использовании беспроводного режима.
- Коды друга и карточки друга являются частью системы, они позволяют вам установить дружеские отношения с другими пользователями, чтобы вы могли играть, общаться и взаимодействовать с людьми, которых вы знаете. Если вы обменяетесь кодами друга или карточками друга с незнакомыми людьми, существует риск того, что вы будете получать информацию или сообщения, оскорбительные по форме и неприемлемые по содержанию, а также того, что незнакомые люди смогут увидеть информацию о вас, которой вы не хотели бы делиться с незнакомыми людьми. Поэтому мы рекомендуем вам не давать свои коды друга людям, которых вы не знаете, и не обмениваться карточками друга с людьми, которых вы не знаете.

- Не выполняйте действий, которые наносят вред, являются противозаконными, оскорбительными или в каком-либо ином смысле неприемлемыми и могут стать источником проблем для других пользователей. В частности, не размещайте, не отсылайте и не делайте иным образом доступными другим никакую информацию или контент, содержащие угрозы, оскорбления или домогательства в отношении других лиц, нарушающие права других лиц (например, авторские права, права на собственный образ, права на неприкосновенность частной жизни, права на публичное использование или торговые марки) или способные вызвать чувство дискомфорта у других лиц. В частности, если вы размещаете, отсылаете и делаете иным образом доступными другим фотографии, изображения или видео, на которых запечатлены другие люди, предварительно получите на это их согласие. Если о вашем неподобающем поведении будет сообщено и такая информация подтвердится, вы можете подвергнуться штрафным санкциям, например в виде запрета на пользование онлайн-сервисами.

Просим внимательно прочитать нижеследующий текст для обеспечения правильного пользования системой.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Не пытайтесь самостоятельно разобрать или отремонтировать систему

Не подвергайте батарею воздействию высоких температур и открытого огня

Не помещайте систему рядом с нагревательными приборами, такими как обогреватели или печи, и старайтесь не подвергать систему воздействию прямых солнечных лучей в течение длительного времени

Несоблюдение этих мер предосторожности может привести к утечкам из аккумуляторной батареи, ее возгоранию или взрыву, что, в свою очередь, может привести к пожару и/или поражению электрическим током. Кроме того, определенный уровень нагрева может привести к деформации и повреждению батареи.

Используйте совместимый блок питания и аккумуляторную батарею

Использование несовместимого блока питания или аккумуляторной батареи может привести к утечке из нее жидкости, возгоранию или взрыву, что, в свою очередь, может вызвать пожар и/или поражение электрическим током.

Используйте только аккумуляторную батарею Nintendo 3DS XL (SPR-003) и блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно).

Не прикасайтесь к контактам батареи никакими посторонними материалами или металлическими предметами

Это может привести к возгоранию, взрыву, поражению электрическим током и/или короткому замыканию.
Не используйте систему с дорожными трансформаторами тока, реостатами для регулирования силы света ламп накаливания или автомобильными адаптерами или зарядными устройствами постоянного/переменного тока.

Используйте блок питания и аккумуляторную батарею только с совместимыми системами

Использование блока питания и/или аккумуляторной батареи с несовместимой системой может привести к пожару, утечке жидкости из батареи, возгоранию, взрыву или поражению электрическим током.

- Аккумуляторная батарея Nintendo 3DS XL (SPR-003) предназначена для использования только с системой Nintendo 3DS XL.
- Блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно) можно использовать со следующими устройствами:
  - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
  - Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
  - Nintendo 2DS (FTR-001)
  - Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
  - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

Старайтесь не проливать жидкости на систему и не вводите в нее посторонние предметы

Это может привести к пожару, поражению электрическим током и/или поломкам.
Если система Nintendo 3DS XL пришла в соприкосновение с жидкостью, немедленно отключите ее, отсоедините блок питания, снимите крышку отсека аккумуляторной батареи, извлеките батарею, после чего протрите систему снаружи мягкой, слегка влажной тканью (используйте только воду). Никогда не протирайте систему Nintendo 3DS XL с использованием жидкостей внутри.

Не прикасайтесь к разъему блока питания или к каким-либо другим разъемам системы пальцами или металлическими предметами

Это может привести к пожару, поражению электрическим током, коротким замыканиям и/или поломкам.

Не прикасайтесь к системе или блоку питания при зарядке системы во время грозы

Это может привести к поражению электрическим током от удара молнии.

Не используйте систему в условиях высокой влажности воздуха или в местах с высокой концентрацией пыли или сажи

Это может привести к пожару, поражению электрическим током и/или поломке. Кроме того, возможно появление плесени на объективах камеры.

Не подвергайте систему сильному воздействию механических ударов, в частности не роняйте и не наступайте на нее

Это может привести к повреждению дисплеев или к перегреву аккумуляторной батареи, что может вызвать ожоги или другие травмы.

Примечание. Прикосновение к поврежденной системе может представлять опасность. Это может привести к травмам, поэтому не пытайтесь прикасаться к поврежденным участкам.

Не приближайтесь слишком плотно к инфракрасному передатчику

Если прямо смотреть на инфракрасный передатчик, это может привести к поражению зрения и другим проблемам.

При использовании наушников не устанавливайте слишком высокий уровень громкости

Продолжительное прослушивание в наушниках звука повышенной громкости может привести к повреждению слуха. Используя наушники, устанавливайте такую громкость звука, которая позволяла бы вам слышать окружающие звуки. Если вы заметили утомление или звон в ушах, временно откажитесь от использования наушников. Если симптомы сохраняются, обратитесь к врачу.

Многократное прикосновение к поврежденной системе сверх необходимого может привести к травме

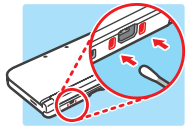
Не пытайтесь прикасаться к поврежденным участкам системы.

Не оставляйте систему и аксессуары, например карты SD, в пределах досягаемости маленьких детей и животных или в местах, где существует риск, что они могут получить к ним доступ

Дети могут взять в рот блок питания, стилус, карту SD и другие части и причинить себе вред.

Содержите разъем для подставки для подзарядки в чистоте

Несоблюдение этого требования может привести к пожару, перегреванию, поражению электрическим током, невозможности зарядки и другим неисправностям. Разъем для подставки следует регулярно чистить. Избегайте применения к нему избыточного давления, так как это может привести к повреждению.



Не пользуйтесь системой, если вы ведете машину, едете на велосипеде или идете пешком

- Пользование системой во время вождения является нарушением и служит источником опасности.
- Пользование системой, если вы идете пешком или едете на велосипеде, может привести к несчастным случаям.

Обращайте внимание на окружающую обстановку, когда вы пользуетесь системой

Если вы будете недостаточно осторожны, это может привести к травме, повреждению домашнего оборудования и другим неисправностям.

- При использовании функции камеры для фотографирования или при игре в определенные игры вы, скорее всего, будете двигаться, поэтому убедитесь, что пространство вокруг вас свободно. Убедитесь, что мебель, предметы и люди не находятся в зоне игры, чтобы вы случайно не наткнулись на них.

Не подвергайте систему Nintendo 3DS XL воздействию высоких температур

Система Nintendo 3DS XL сконструирована для использования при температурах от 5 до 35 °C. Использование системы в условиях высоких температур (например, под одеялом или в других непроветриваемых местах) может привести к резкому повышению температуры системы и возможным ожогам. Использование системы в течение длительного времени при подзарядке может привести к повышению температуры системы. Прикосновение к горячей системе может привести к ожогам.

Используйте стилус правильным образом

Неправильное использование может привести к травмам или повреждениям.

- Используйте стилус исключительно для управления системой Nintendo 3DS XL.
- Не гните стилус, не прикладывайте к нему силу сверх необходимого во время использования.
- Не используйте поврежденные или деформированные стилусы.

Подключайте блок питания к соответствующему источнику напряжения (220–240 В переменного тока)

Несоблюдение этого требования может привести к возгоранию, перегреву, поражению электрическим током и повреждениям. Не используйте трансформаторы напряжения, предназначенные для использования в других странах или штепсельные вилки, которые передают уменьшенное количество электричества.

Не используйте блок питания, если его провод или штепсельная вилка повреждены

Это может привести к пожару и/или поражению электрическим током.

- Чрезмерно не перегибайте, не тяните, не перекручивайте провод, не наступайте на него и не производите в нем модификаций.
- Не ставьте на провод блока питания, особенно на штепсельную вилку, тяжелые предметы.
- Если система повреждена или провод порван, не пытайтесь использовать ее.
- Не помещайте провод вблизи нагревательных приборов, таких как обогреватели и печи.
- Если поврежден наружный гибкий провод или шнур блока питания, обратитесь в сервисный центр Nintendo за информацией о замене частей **(стр. 361)**. Во избежание потенциальной опасности не пытайтесь починить блок питания самостоятельно.
- Если система используется во время подзарядки, следите за тем, чтобы не тянуть или не запутать шнур.
- Использование блока питания детьми должно разрешаться только при полном контроле со стороны родителя или опекуна.

Держите штекер блока питания в чистоте, протирая его сухой тканью

Попытка использования загрязненной или запыленной системы может привести к пожару, поражению электрическим током или коротким замыканиям.

Не включайте слишком много электроприборов в розетки или удлинители, не соединяйте удлинители друг с другом

Это может привести к пожару или поражению электрическим током.

Обязательно проверяйте правильность подсоединения и отсоединения блока питания

Несоблюдение этого требования может привести к возгоранию, поражению электрическим током или короткому замыканию.

При неправильном подключении блока питания к настенной розетке металлические предметы (скрепки или металлическая проволока) могут вступать в контакт с контактами штепсельной вилки. Чтобы отключить блок питания от настенной розетки, крепко возьмитесь за штепсельную вилку и потяните ее прямо из розетки.

Если система будет использоваться детьми, родитель или опекун должен быть уверен в том, что ребенку не разрешается прикасаться к контактам штекера металлическими предметами при включении блока питания в розетку.

Блок питания следует включать в легко доступную розетку, расположенную поблизости от заряжаемого устройства.

Не пользуйтесь системой, если у вас мокрые руки

Это может привести к несчастным случаям, неисправностям, травмам или повреждениям.

ВНИМАНИЕ

Не прилагайте чрезмерного давления к ЖК-дисплеям и не подвергайте их сильным механическим ударам

Это может привести к травме или поломке.
Если ЖК-дисплей поврежден, избегайте соприкосновения с жидкостью, которая может из него вытекать.

Не помещайте систему в задний карман одежды

Если подвергнуть ЖК-дисплеи воздействию избыточной силы, например сесть на них, это может их повредить и привести к травмам или неисправностям.

Не помещайте пальцы в щель между створками системы

Приобретите прочный ремешок для ношения на запястье

Если вы пользуетесь ремешком, помните о том, что самодельные или непрочные ремешки могут порваться, вызвав травму или повреждение.

Не размахивайте системой, закрепленной на ремешке

Это может привести к тому, что ремешок порвется, и система упадет или отлетит. Это может повлечь за собой повреждение системы или окружающих предметов, а также нанести травму вам или окружающим.

ОСТОРОЖНО

- Блок питания, используемый с системой Nintendo 3DS XL, необходимо регулярно проверять на предмет повреждений кабеля, корпуса штекерной вилки и других деталей.
- Система Nintendo 3DS XL не предназначена для детей младше 3 лет.
- Блок питания предназначен для использования только в помещении.

Избегайте слишком частого включения/выключения системы

Это может привести к сбоям и потере данных, сохраненных на картах SD и в памяти системы.

Прежде чем вставлять или извлекать игровую карту / карту SD, всегда сначала отключайте систему Nintendo 3DS XL. Вставляйте игровую карту / карту SD до упора, но без применения силы к самой игровой карте / карте SD и к системе Nintendo 3DS XL

В противном случае это может отразиться на сохраненной игровой информации и вызвать повреждение системы или аксессуаров.

Используйте только совместимые аксессуары

Использование следующих устройств может привести к сбоям и неправильной работе системы:

- Аксессуары, несовместимые с используемой программой.
- Несовместимые устройства и аксессуары.
- Сломанные или поврежденные аксессуары.

Не двигайте кнопку движения слишком сильно из стороны в сторону

Это может повредить контроллер и отразиться на ходе игры.

Не повреждайте сенсорный дисплей

Это может привести к поломкам.

- Пользуйтесь либо входящим в комплект стилусом (SPR-004), либо указанным в программе предметом для ввода команд с экрана. Не используйте ручки, металлические приспособления или другие предметы (в том числе ногти), которые могут оставить царапины на дисплее.
- Не нажимайте на сенсорный дисплей слишком сильно, не проводите по нему царапающими предметами и не колите его.
- Не используйте сенсорный дисплей, если на него попал песок, текстильные волокна, крошки или другие абразивные материалы, так как они могут оставить царапины. Если сенсорный дисплей загрязнен, протрите его мягкой тканью.
- Верхний экран не является сенсорным. Не пытайтесь использовать на нем стилус.

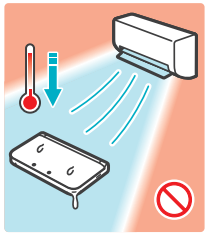
Не подвергайте камеры воздействию прямого солнечного света в течение длительного времени; при фотографировании не направляйте объектив прямо на солнце или другие яркие источники света

Это может привести к неисправности камер и обесцвечиванию фотографий.

- Фотографии, сделанные при помощи камер, могут быть темнее или ярче фотографируемых объектов или несколько отличаться от них по цвету. На изображениях также могут быть устойчивые светлые или темные пятна. Ни один из этих случаев не свидетельствует о неисправности устройства.
- В случае загрязнения объективов осторожно протрите их сухой мягкой тканью или ватным тампоном, чтобы их очистить. Внимательно следите за тем, чтобы не надавить на объективы камер во время чистки, так как это может вызвать повреждение.

Не помещайте систему прямо перед кондиционерами или в местах с резкими перепадами температуры и/или с возможным выпадением конденсата

Конденсация в системе может вызвать неисправность.



Перемещение системы Nintendo 3DS XL из холода в тепло

Во избежание образования конденсата в системе закройте ее, поместите ее в пластиковый пакет и уберите из него воздух. Оставьте систему в таком состоянии примерно на 60 минут, пока она не нагреется до температуры окружающей среды. После этого ее можно использовать.

Если на системе образовался конденсат

Выключите систему и поместите ее в теплое место приблизительно на 60 минут, пока не высохнут все капельки. После этого ее можно снова использовать.

Не дуйте в разъемы системы или игровых карт

Это может привести к попаданию туда пара, который может повредить игровую карту и/или систему Nintendo 3DS XL.

Не храните систему в сумке или другой таре в открытом виде

Это может привести к повреждению ЖК-дисплеев или всей системы.

Не допускайте попадания на систему разбавителя краски, спирта или других растворителей

Это может повредить пластмассу и привести к отслоению покрытия. Будьте осторожны и не берите систему в руки после пользования такими веществами, как жидкость для снятия лака с ногтей. Для чистки системы смочите ткань в воде с небольшой концентрацией мыла, тщательно отожмите всю лишнюю воду и начисто протрите систему. После чистки снова протрите систему сухой мягкой тканью. Перед чисткой необходимо отсоединить систему Nintendo 3DS XL от блока питания.

При утилизации батареи или системы соблюдайте действующие местные правила и положения

За информацией об утилизации батарей следует обращаться в местное управление по утилизации твердых отходов (стр. 346).

- Если вы хотите утилизировать систему, пожалуйста, удалите сначала все ваши данные. Если вы не связывали эту систему с кодом Nintendo Network, удалите вашу учетную запись Nintendo eShop, затем отформатируйте память системы. Однако если вы связали эту систему с кодом Nintendo Network, необходимо будет только отформатировать память системы. Пожалуйста, также удалите все данные на карте SD с помощью компьютера.
- Если вы хотите впредь использовать другую систему линейки Nintendo 3DS, вы можете передать все ваши данные на новую систему с помощью средства передачи данных системы (стр. 337) вместо того, чтобы удалять их.

Распространение личной информации

Все виды аудио- и видеоданных, после того как они переданы с системы Nintendo 3DS XL, могут свободно копироваться и/или изменяться третьими лицами. Согласившись на передачу данных, вы лишаетесь возможности впоследствии ограничивать их использование или удалять их.

ВАЖНО! НЕСАНКЦИОНИРОВАННАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ МОДИФИКАЦИЯ АППАРАТНОГО ИЛИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ СИСТЕМЫ NINTENDO 3DS XL ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫХ УСТРОЙСТВ ВМЕСТЕ С СИСТЕМОЙ МОЖЕТ ПОЛНОСТЬЮ ВЫВЕСТИ СИСТЕМУ ИЗ СТРОЯ И ПОВЛЕЧЬ ЗА СОБОЙ ИЗЪЯТИЕ НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫХ МАТЕРИАЛОВ.

Система Nintendo 3DS XL и ее программное обеспечение не предназначены для использования с несанкционированными устройствами и/или несанкционированным программным обеспечением. Следует заметить, что гарантии компании Nintendo не распространяются на дефекты несанкционированных устройств или дефекты, вызванные несанкционированными устройствами, программным обеспечением, модификациями и/или нелицензионными аксессуарами. Кроме того, такое использование может нанести травму вам или другим лицам, а также может отрицательно отразиться на качестве работы и/или нанести повреждение системе Nintendo 3DS XL и связанным с ней сервисам. Компания Nintendo (а также все обладатели лицензий и дистрибьюторы Nintendo) не несут ответственности за повреждение или утрату, вызванные использованием подобных устройств, программного обеспечения, модификаций или нелицензионных аксессуаров.

Важно! После обновления системы Nintendo 3DS XL все существующие или будущие несанкционированные технические модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 3DS XL или использование несанкционированного устройства вместе с системой могут полностью вывести систему из строя. Материалы, полученные в результате несанкционированной модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 3DS XL, могут быть удалены. Отказ от принятия обновления может привести к невозможности играть в игры.

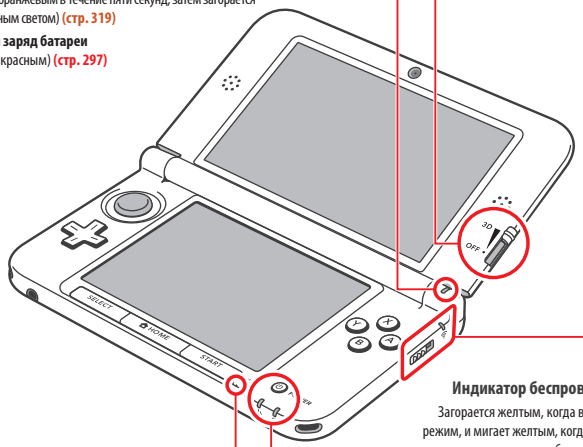
Названия и функции компонентов

В данном руководстве пользователя поясняются функции каждого из компонентов системы.

Индикатор сообщения

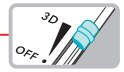
Мигает и меняет цвет, сообщая об изменении состояния системы.

- **Получено сообщение через SpotPass** (мигает синим в течение пяти секунд, затем загорается постоянным светом) **(стр. 320)**
- **Получено сообщение через StreetPass** (мигает зеленым в течение пяти секунд, затем загорается постоянным светом) **(стр. 320)**
- **Друг вышел на связь** (мигает оранжевым в течение пяти секунд, затем загорается постоянным светом) **(стр. 319)**
- **Низкий заряд батареи** (мигает красным) **(стр. 297)**



Регулятор глубины 3D (стр. 299)

Настраивает глубину 3D-изображений.



Индикатор беспроводной связи

Загорается желтым, когда включен беспроводной режим, и мигает желтым, когда происходит отправка или получение данных по беспроводному соединению. Когда беспроводной режим выключен, индикатор не горит.

Примечание. В режиме ожидания индикатор беспроводной связи горит или мигает более тускло.

Микрофон

Используется программами, совместимыми с микрофоном.

Кнопка POWER (⏻) (стр. 294)

Индикатор питания (⏻) (стр. 297)

Загорается, когда система включена.

Индикатор подзарядки (🔌) (стр. 293)

Загорается оранжевым во время подзарядки батареи.

Переключатель беспроводного режима

Включает и выключает беспроводной режим.

Примечание. Чтобы использовать эту функцию с программами Nintendo DS / Nintendo DSi, следует активировать беспроводной режим до начала игры. Если подвинуть переключатель беспроводного режима после того, как загружена программа, это не обеспечит доступа к беспроводной связи.

ЖК-дисплей (3D-дисплей) (стр. 298)

Позволяет просматривать 3D-изображения.

ЖК-дисплей (сенсорный дисплей)

Чувствительный к прикосновению дисплей, позволяющий управлять системой. В программах, поддерживающих этот способ управления, используется входящий в комплект поставки стилус Nintendo 3DS XL.

Управление через сенсорный дисплей

Коснуться

Мягкое нажатие стилусом на сенсорный дисплей называется «касанием».

Провести

Прикладывание и перемещение стилуса по сенсорному дисплею называется «проведением».

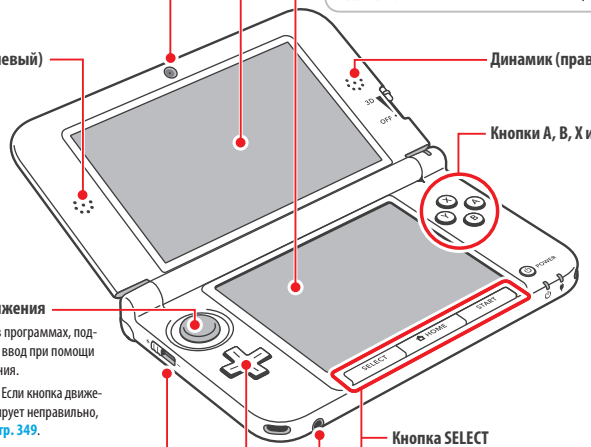
Внутренняя камера

Используется в программах, совместимых с камерой.

Динамик (левый)

Динамик (правый)

Кнопки A, B, X и Y



Кнопка движения

Используется в программах, поддерживающих ввод при помощи кнопки движения.

Примечание. Если кнопка движения функционирует неправильно, обратитесь к **стр. 349**.

Регулировка уровня громкости

Настраивает громкость системы.

Примечание. Звук затвора фотоаппарата будет проигрываться с одинаковой громкостью вне зависимости от текущих настроек уровня громкости.

Кнопки направлений

Кнопка SELECT

Кнопка HOME (⌂) (стр. 302)

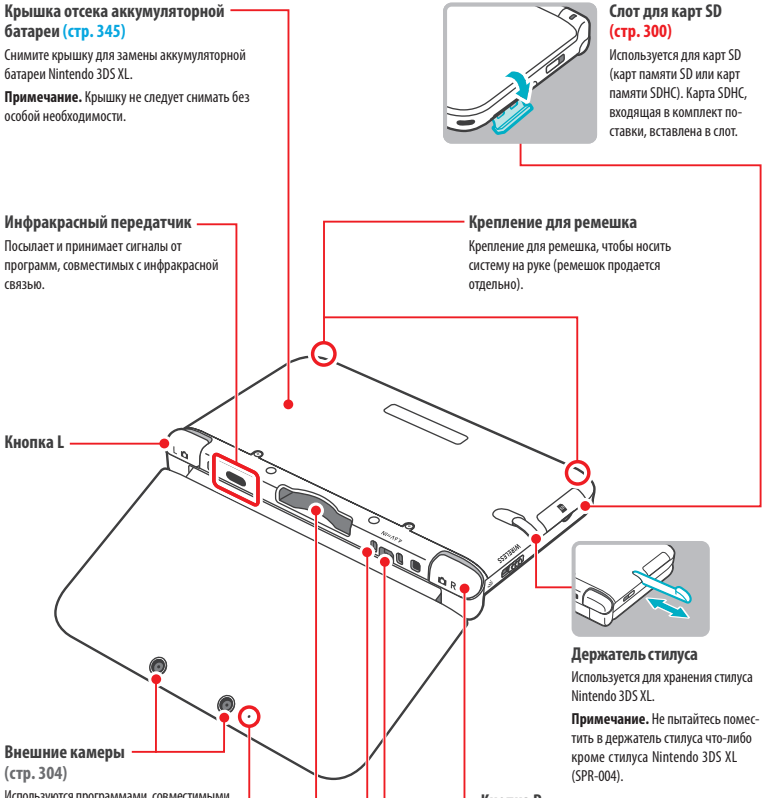
Вызывает **меню HOME**.

Кнопка START

Разъем для аудио

Для подключения стереонаушников, продающихся отдельно. Когда они подключены, встроенные динамики не будут проигрывать звук.

Примечание. Пожалуйста, используйте совместимые аксессуары.



Крышка отсека аккумуляторной батареи (стр. 345)

Снимите крышку для замены аккумуляторной батареи Nintendo 3DS XL.

Примечание. Крышку не следует снимать без особой необходимости.

Инфракрасный передатчик

Посылает и принимает сигналы от программ, совместимых с инфракрасной связью.

Кнопка L

Внешние камеры (стр. 304)

Используются программами, совместимыми с камерами. Наличие двух камер позволяет снимать 3D-фотографии и видеозаписи.

Индикатор камеры

Загорается, когда используются внешние камеры.

Слот для игровых карт (стр. 311)

Служит для вставления карт Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi и карт, совместимых с Nintendo DS / Nintendo DSi.

Слот для карт SD (стр. 300)

Используется для карт SD (карт памяти SD или карт памяти SDHC). Карта SDHC, входящая в комплект поставки, вставлена в слот.

Крепление для ремешка

Крепление для ремешка, чтобы носить систему на руке (ремешок продается отдельно).

Держатель стилуса

Используется для хранения стилуса Nintendo 3DS XL.

Примечание. Не пытайтесь поместить в держатель стилуса что-либо кроме стилуса Nintendo 3DS XL (SPR-004).

Кнопка R

Разъем блока питания (стр. 293)

Позволяет присоединять блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно).

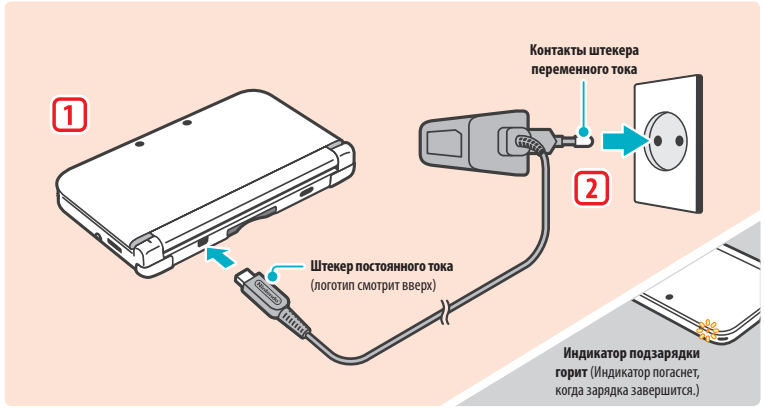
Разъемы для подставки для подзарядки

Позволяет подзаряжать Nintendo 3DS XL при помощи подставки для подзарядки (SPR-007) (продается отдельно).

Подзарядка

Зарядите аккумуляторную батарею, прежде чем использовать систему Nintendo 3DS XL в первый раз.

Для зарядки системы Nintendo 3DS XL вам понадобится блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно). Вы также можете использовать любой блок питания, идущий в комплекте с системами Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.



1 Вставьте штекер постоянного тока в систему Nintendo 3DS XL

Примечание. Прежде чем вставлять штекер постоянного тока в систему, убедитесь, что вы вставляете его правильно (т.е. нужной стороной).

2 Включите штекер переменного тока в стандартную розетку 220–240 В

- Индикатор подзарядки загорится, когда начнется подзарядка, и погаснет, когда она закончится. После завершения подзарядки извлеките штекер переменного тока из розетки и извлеките штекер постоянного тока из системы Nintendo 3DS XL.

Примечания.

- Если вы играете во время подзарядки, индикатор подзарядки может продолжать гореть, даже если зарядка завершена. Это не является неисправностью.
- При отсоединении блока питания держите систему и тяните за штекер блока питания, а не за шнур.

О подзарядке

- Для полной подзарядки отключенной системы необходимо 3 часа 30 минут. Время, необходимое для полной зарядки батареи, различается в зависимости от того, используется ли система, пока вы ее заряжаете, и от того, сколько заряда в ней осталось.
- Температура при зарядке должна составлять 5–35 °C. Попытка зарядить аккумуляторную батарею при более низкой или высокой температуре может привести к повреждению батареи и воспрепятствовать зарядке. При низкой температуре воздуха батарея может зарядиться не полностью.
- В процессе использования и подзарядки аккумуляторной батареи время ее работы может слегка сократиться. После 500 перезарядок время работы батареи может упасть до 70% от заявленного на момент покупки.
- Если вам кажется, что время работы аккумуляторной батареи существенно сократилось, замените ее. Сменные батареи продаются отдельно (стр. 345). Обратитесь в сервисный центр Nintendo, чтобы узнать, где купить сменную батарею (см. стр. 361).

Включение и выключение системы

Кнопка POWER служит для включения и выключения системы. При первом включении системы вам необходимо будет произвести первоначальные настройки.

Включите систему, нажав кнопку POWER. Когда система включится, загорится индикатор питания.

Примечания.

- После включения питания может понадобиться несколько секунд на то, чтобы появилось **меню HOME**.
- Обратитесь к **стр. 297** за информацией об индикаторе питания и времени работы батареи.

Режим ожидания и выключение системы

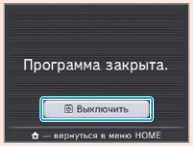
Режим ожидания

Закройте систему Nintendo 3DS XL, не выходя из игры, чтобы приостановить игру и перейти в режим ожидания. В режиме ожидания SpotPass (**стр. 276**) и StreetPass (**стр. 277**) остаются включенными, но потребление энергии резко сокращается.

Примечание. Некоторые программы не допускают перехода системы в режим ожидания во время их выполнения или при выполнении определенных задач. К примеру, приложение Звук Nintendo 3DS не допускает перехода системы в режим ожидания во время проигрывания звуковых файлов.

Отключение питания

Нажмите кнопку POWER, чтобы появилось **меню POWER**. В этом меню коснитесь ВЫКЛЮЧИТЬ, чтобы выключить систему. Вы также можете выключить ее, нажимая и удерживая кнопку POWER.

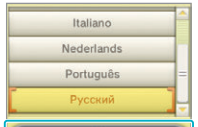


Первоначальная настройка системы

При первом включении системы вам нужно будет произвести ее первоначальную настройку. Если система будет использоваться маленькими детьми, первоначальная настройка обязательно должна быть произведена взрослым. С помощью стилуса и сенсорного дисплея (**стр. 291**) выполните следующие шаги.

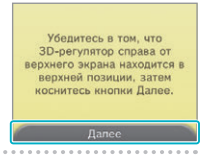
1 Установите язык системы

Коснитесь языка, который вы хотите использовать, затем коснитесь OK.



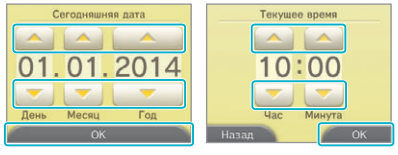
2 Откалибруйте 3D-дисплей

Для того чтобы 3D-изображения отображались правильно, следуйте инструкциям на экране (см. «Настройка 3D-изображения» на **стр. 298**).



3 Установите дату и время

С помощью стрелок и установите дату и время, затем коснитесь OK.



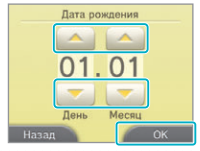
4 Введите имя пользователя

Примечания.

- О том, как пользоваться клавиатурой, смотрите на **стр. 296**.
- Имя может содержать не более 10 символов.
- Имя, которое вы выберете, будет отображено на других системах Nintendo 3DS и системах Nintendo DS с помощью беспроводной связи, поэтому не включайте в него слова или фразы, которые могут показаться оскорбительными другим игрокам. Использование нецензурных выражений может привести к ограничению отображения вашего имени на других системах Nintendo 3DS.

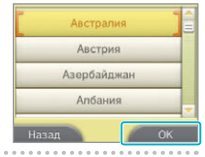
5 Укажите дату вашего рождения

Выберите дату вашего рождения при помощи стрелок и .



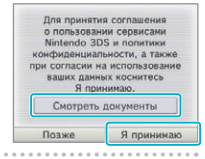
6 Выберите вашу страну проживания, а затем ваш регион

Коснитесь OK для подтверждения.



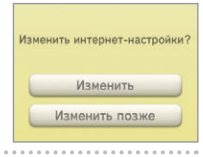
7 Примите соглашение о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политику конфиденциальности

Прочитайте текст соглашения и коснитесь Я ПРИНИМАЮ. Если вы предпочитаете принять условия соглашения о сетевых сервисах позже, коснитесь ПОЗЖЕ.



8 Настройте подключение к Интернету (стр. 327)

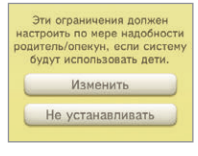
Подключение к Интернету позволяет обмениваться различными видами данных через SpotPass и играть в беспроводном режиме, если соответствующая игра его поддерживает. Если вы предпочитаете настроить подключение к Интернету позже, коснитесь ИЗМЕНИТЬ ПОЗЖЕ.



9 Настройте родительский контроль (стр. 332)

Настройте родительский контроль, чтобы ограничить доступ детей к определенным программам и функциям, таким как пользование Интернетом и общение с другими пользователями. Если системой будут пользоваться дети, родители и опекуны должны выполнить необходимые настройки родительского контроля.

Примечание. Использование функции 3D-изображения детьми в возрасте шести лет и младше может привести к нарушению зрения. Чтобы предотвратить использование ребенком этой функции, ее можно отключить вручную в настройках родительского контроля.

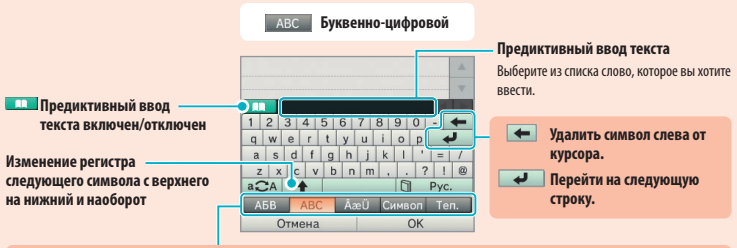


Ваша система теперь готова к использованию. Нажмите кнопку HOME, чтобы перейти к **меню HOME** (**стр. 302**) и начать пользоваться системой Nintendo 3DS XL.

Использование клавиатуры

Когда вам нужно будет напечатать какой-либо текст, на экране появится виртуальная клавиатура. Чтобы ввести символ, коснитесь его.

Стандартный метод набора



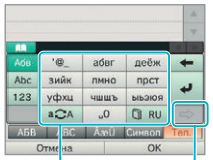
Изменить метод ввода текста

ÄæÜ **Специальные символы**

aCA Изменение регистра с верхнего на нижний и наоборот.

Символ **Символы**

Показать дополнительные символы.

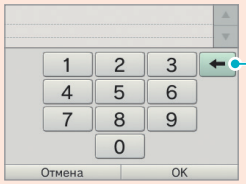


Тел. **Ввод, аналогичный вводу текста на мобильном телефоне**

Символ на экране меняется в зависимости от того, сколько раз вы нажали клавишу.

Следующий символ
Подтвердить введенный символ и перейти к следующему.

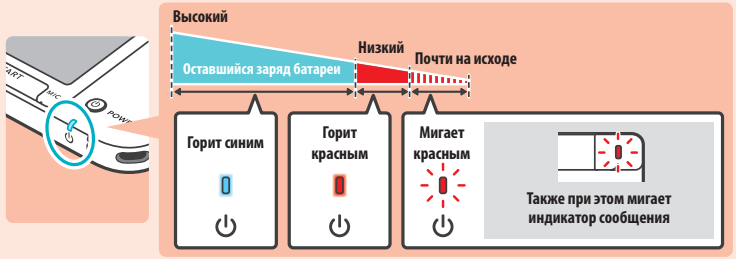
Цифровая клавиатура



Удалить последнюю введенную цифру

Индикатор питания

Загорается синим, когда система включена. Загорается красным, когда батарея нуждается в подзарядке, и мигает, когда батарея почти разряжена.



Примечание. Когда индикатор питания горит красным, быстро сохраните игру и подзарядите батарею. Если заряд батареи кончится прежде, чем вы сохраните игру, данные могут быть потеряны. Когда индикатор горит синим и медленно мигает, система находится в режиме ожидания (стр. 294), сберегающем заряд батареи.

Время работы батареи

Время работы батареи различается в зависимости от многочисленных факторов, таких как используемое программное обеспечение, объем переданных и полученных данных по беспроводному соединению и окружающая температура. Поэтому указанные значения времени работы следует понимать лишь как приблизительные оценки. Использование камер может снизить время работы по сравнению с указанными ниже значениями.

При игре на программном обеспечении Nintendo 3DS: **приблизительно 3,5 – 6,5 часов**
При игре на программном обеспечении Nintendo DS: **приблизительно 6 – 10 часов**

Продолжительность работы батареи зависит от выбранной яркости экрана. По умолчанию в системе выставлена яркость 5 (информацию об изменении яркости экрана см. на стр. 307).

Примечание. Энергосберегающий режим автоматически меняет яркость и контрастность в зависимости от вида отображаемого контента, чтобы максимально продлить время работы батареи (информацию об активировании энергосберегающего режима см. на стр. 307).

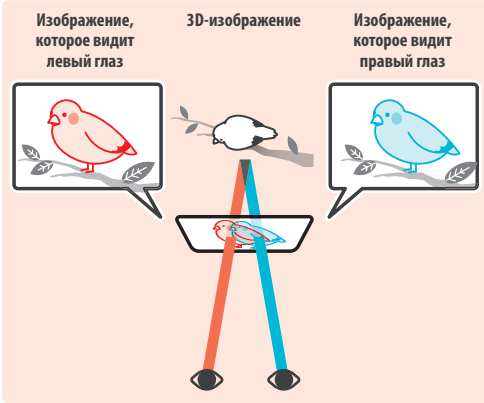
Переключение системы в режим ожидания (стр. 294) позволит значительно снизить расход заряда батареи, в то же время беспроводные функции (к примеру, SpotPass) остаются включенными. Если система полностью заряжена, она может оставаться в режиме ожидания в течение 3 дней.

Примечание. Когда система находится в режиме ожидания, индикатор питания медленно мигает. При выполнении некоторых программ система не может перейти в режим ожидания, даже если вы ее закроете – индикатор питания продолжит гореть. К примеру, приложение Звук Nintendo 3DS не допускает перехода системы в режим ожидания во время проигрывания звуковых файлов.

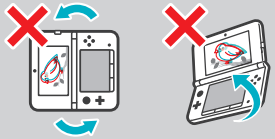
Настройка 3D-изображения

3D-дисплей позволяет просматривать 3D-изображения. Выберите комфортную для вас глубину 3D-изображений с помощью 3D-регулятора.

Эффект трехмерного изображения в системе Nintendo 3DS XL достигается за счет так называемой диспаратности – способности человека распознавать объемные предметы благодаря различию в положении левого и правого глаза. 3D-дисплей настроен так, что левый глаз игрока видит только левое изображение, а правый – только правое, что обеспечивает яркие и реалистичные трехмерные изображения.



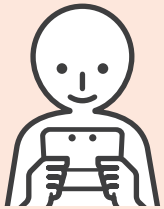
Не поворачивайте 3D-дисплей и не смотрите на него под углом, так как это препятствует восприятию трехмерных изображений и может привести к тому, что экран покажется темным и/или к раздвоению изображения.



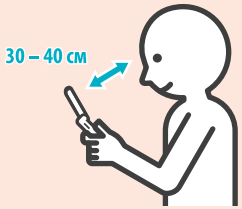
Правильный просмотр 3D-изображений

Следуйте данным указаниям, чтобы 3D-изображения отображались правильно.

1 **Смотрите прямо на 3D-экран.**

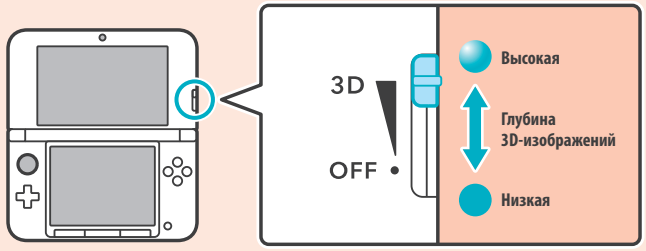


2 **Держите 3D-дисплей на расстоянии 30–40 см от глаз. Выберите такое расстояние, чтобы без труда видеть 3D-изображения.**



Настройка глубины 3D-изображений

Используйте 3D-регулятор, который находится рядом с 3D-дисплеем, чтобы увеличивать и уменьшать глубину 3D-эффекта. Если вам трудно рассмотреть 3D-изображения при максимальной глубине (регулятор глубины 3D подвинут до упора вверх), постепенно двигайте его вниз, пока вам не удастся без усилий видеть четкие 3D-изображения. По мере привыкания к 3D-функции может оказаться, что увеличение глубины приведет к лучшим результатам.



- Чтобы изображения стали двумерными, подвиньте регулятор глубины 3D вниз до упора.

Примечания.

- Настройка 3D-регулятора при просмотре контента, не поддерживающего режим 3D, не приведет к показу 3D-изображений.
- Некоторые виды контента, включая 3D-видео и 3D-фото, не поддерживают настройку глубины 3D. При просмотре такого контента настройка 3D-регулятора приведет лишь к переключению между режимами 2D и 3D. Если при просмотре таких видов контента 3D-эффект покажется вам слишком сильным, попробуйте отодвинуть систему немного дальше от лица. Если вам по-прежнему сложно воспринимать изображение, попробуйте просмотреть этот контент в режиме 2D.
- Показ 3D-изображений может быть отключен в настройках родительского контроля (стр. 332).
- Не смотрите на 3D-изображения в прямых лучах солнца или в непосредственной близости от источника яркого света. Это может привести к тому, что 3D-изображения будет трудно рассмотреть.
- При некоторых условиях 3D-изображения может быть трудно разглядеть (стр. 349).

Меры предосторожности, связанные с просмотром 3D-изображений

Использование 3D-функции детьми в возрасте шести лет и младше может привести к поражению зрения. Особенности восприятия 3D-изображений во многом индивидуальны. Если изображение раздваивается у вас перед глазами или вы вообще не видите трехмерного изображения, даже если вы просматриваете его правильно и с правильными настройками, пожалуйста, используйте только 2D-дисплей. Вам может понадобиться отрегулировать глубину 3D-изображений в зависимости от состояния вашего здоровья, содержимого изображений и окружающей среды. Если вы испытываете двоение в глазах, головные боли, тошноту, усталость глаз или какие-либо резкие изменения в самочувствии, незамедлительно прекратите игру и сделайте перерыв.

Обратитесь к стр. 281, чтобы прочитать рекомендации, касающиеся здоровья и безопасности при просмотре 3D-изображений.

Использование карт SD

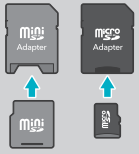
Система Nintendo 3DS XL поддерживает карты памяти SD емкостью до 2 гигабайтов, а также карты памяти SDHC емкостью от 4 до 32 гигабайтов.

Карта SDHC, входящая в комплект поставки системы Nintendo 3DS XL, вставлена в слот для игровых карт. С ее помощью вы можете создавать резервные копии фотографий и сохранять музыкальные файлы для последующего проигрывания (виды данных, которые вы можете сохранять, различаются для разных программ).

Примечание. Все загружаемые программы, за исключением программ Nintendo DSiWare™ **(стр. 277)**, сохраняются на карте SD. Загружаемое программное обеспечение (в том числе сохраненную игровую информацию) нельзя переносить или копировать с одной карты SD на другую.

Использование карт памяти MiniSD / MicroSD

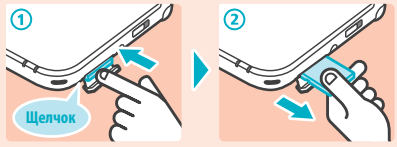
Для использования карт памяти miniSD и microSD требуется адаптер карт SD. После использования адаптера извлекайте его целиком (не только карту). Оставленный в системе Nintendo 3DS адаптер может стать причиной сбоев в работе, а также привести к повреждению вашей системы или данных.



Правильное извлечение

Выключите систему перед тем, как вставить или извлечь карту SD. В противном случае возможно повреждение системы или карты SD и потеря данных.

Примечание. Если во время игры система предлагает извлечь карту SD, выключать систему перед этим не обязательно.

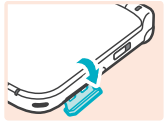


Надавите на карту SD до щелчка.
После того, как она выскочит, извлеките ее.

Правильная установка

1 Откройте крышку слота для карт SD

Не дергайте и не выкручивайте крышку с применением силы. Это может растянуть или деформировать ее, и она перестанет закрываться.



2 Вставьте карту SD в слот для карт SD

Осторожно, но уверенно вставьте ее в слот до щелчка, затем закройте крышку слота.

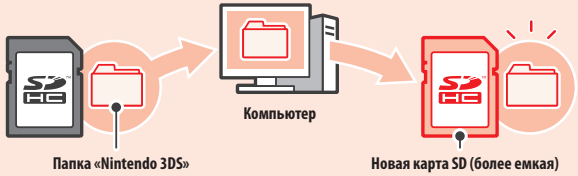
Переключатель защиты от записи карт SD

Когда переключатель защиты от записи на карте SD находится в нижнем положении, карта защищена от записи и данные на ней не могут быть изменены или удалены. Чтобы на карту можно было записывать данные, поставьте переключатель в верхнее положение.

Если на карте SD больше нет места...

Чтобы освободить место на заполненной карте SD, удалите с нее фотографии, видеозаписи и аудиозаписи, которые вам больше не нужны, средствами управления данными в системных настройках **(стр. 334)**. Другой вариант – переписать все данные с этой карты SD на другую, более емкую карту. Программы можно переписать на другую карту SD, однако впоследствии нельзя объединять на ней содержимое нескольких карт SD.

Чтобы переписать данные, необходим компьютер и адаптер карт SD, который можно приобрести отдельно. При этом на новую карту SD необходимо перенести всю папку «Nintendo 3DS».



Примечания.

- Всегда копируйте папку в корневую директорию карты SD.
- Загруженные программы (вместе с сохраненной игровой информацией) записываются в папку «Nintendo 3DS». Информация, связанная с фотографиями, в этой папке не хранится.
  Не изменяйте, не перемещайте, не удаляйте и не переименовывайте файлы в этой папке.

Предосторожности в связи с копированием программ

Всегда копируйте папку «Nintendo 3DS» целиком.

Если обновленную информацию сохранить на новую карту SD, вам, возможно, не удастся использовать эту программу со старой карты SD.
Следует пользоваться каждой программой только с одной карты SD; вы не сможете создавать резервные копии программы на нескольких картах SD по ходу игры. Если вы скопировали содержимое одной карты SD на другую, пользуйтесь только новой картой SD.

Нельзя копировать данные следующими методами

Загруженные программы, записанные на разные карты SD, нельзя объединить на одной карте SD.
Копирование новых данных поверх существующих приведет к невозможности использования скопированных данных.

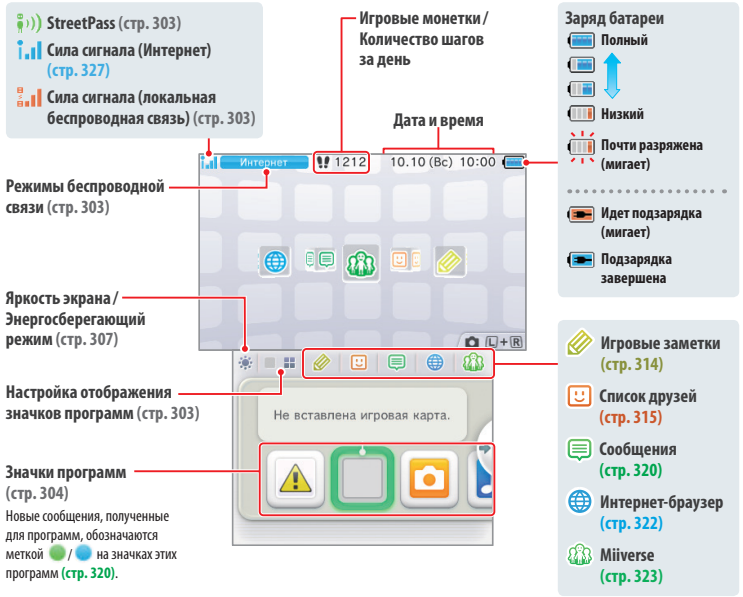
Если изменить содержимое папки «Nintendo 3DS» или скопировать отдельные файлы из одной папки «Nintendo 3DS» в другую, это приведет к невозможности их использования.
Чтобы была возможность пользоваться данными, вся папка «Nintendo 3DS» должна копироваться без изменений.

Меню HOME

Меню HOME появляется при включении питания. Оно обеспечивает доступ ко всем функциям системы Nintendo 3DS XL.

Программы можно запускать из **меню HOME**, касаясь значка игры, в которую вы хотите сыграть. В **меню HOME** также показывается время и дата, режим беспроводной связи, установленной в данный момент, и количество шагов, сделанных за текущий день.

Отметка 🔵 на значке программы говорит о том, что для данной программы через SpotPass получена новая информация или обновление.



Примечания.

- Чтобы включить камеры и начать фотографировать, нажмите одновременно L и R (стр. 309).
- Содержание изображений на верхнем дисплее зависит от используемой программы. Дисплей поворачивается быстрее, когда микрофон улавливает больше шума.

Игровые монетки / Количество шагов за день

Если вы ходите с системой Nintendo 3DS XL, она будет считать ваши шаги. За каждые сделанные 100 шагов вы зарабатываете одну игровую монетку. За день можно заработать до 10 игровых монеток, а в общей сложности – 300. Их можно затем использовать в совместимых играх.

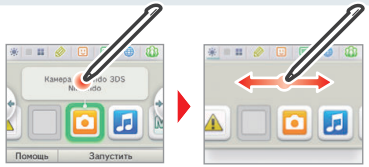
Примечания.

- Счет шагов ведется, когда система закрыта, а питание включено.
- Если оставить включенными программы Nintendo DS / Nintendo DSi количество пройденных шагов может записываться не более чем за семь дней. Чтобы продолжить отсчет, достаточно один раз перезапустить программу.

Прокрутка/настройка и перемещение значков программ

Прокрутка

Коснитесь значка, а затем проведите стилусом влево или вправо, чтобы прокрутить экран и посмотреть имеющиеся значки программ. Это действие можно также выполнять, касаясь значков ◀ / ▶ по сторонам экрана.



Коснитесь Проведите

Настройка отображения и перемещение значков программ

Настройка отображения значков

Коснитесь ▦ / ▦, чтобы изменить режим отображения значков программ на экране.

Перемещение значков программ

Чтобы переместить значок, коснитесь и удерживайте его стилусом, пока он не освободится, затем перетащите его в нужное место и отпустите стилус.

Если поместить один значок на другой, они поменяются местами.

Режимы беспроводной связи

Интернет	Указывает на установленное подключение к Интернету (стр. 327).
StreetPass	Указывает на то, что система ведет поиск других пользователей, у которых включен StreetPass (стр. 277). Если какая-то программа Nintendo 3DS зарегистрирована на использование функциональности StreetPass, это позволяет системе автоматически вести поиск пользователей, с которыми можно обмениваться информацией. О данном статусе также сигнализирует значок 📶.
Локальный	Указывает на то, что система общается с другими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS, находящимися поблизости от вас. Функция локальной беспроводной связи используется для локальной регистрации друзей (стр. 316) и опции Загружаемая игра (стр. 324). При включенном беспроводном режиме на экране показывается индикатор силы сигнала 📶. Более высокая сила сигнала означает лучшее качество передачи данных.
Включен / Выключен	При включении беспроводной связи появляется надпись Включен. При отключении беспроводной связи появляется надпись Выключен. Для включения/отключения беспроводной связи используется переключатель беспроводного режима (стр. 290). Во включенном состоянии показывается значок 📶, в отключенном состоянии – значок ✕.

Значки программ

Бесплатные программы, полученные через SpotPass, и программы, загруженные через Nintendo eShop, отображаются в виде новых значков в **меню HOME**. На карту SD можно записать максимум 300 наименований. Разные типы значков программ объясняются ниже.

Значки программ с игровых карт

Игровая карта Nintendo 3DS

Игровая карта Nintendo DS / Nintendo DSi

Значок с названием программы появляется на экране, когда игровая карта вставлена в слот.

Значки встроенных приложений

Информацию об использовании этих программ см. в электронных руководствах по этим программам (стр. 306).

Информация о здоровье и безопасности
Ознакомьтесь с важной информацией о здоровье и безопасности для вашей системы.

Камера Nintendo 3DS
Позволяет делать 3D-фотографии и видеозаписи.

Звук Nintendo 3DS
Позволяет слушать музыку и записывать звуки.

Редактор Mii
Позволяет создать образы Mii для себя и для других!

Площадь StreetPass Mii
Здесь появляются образы Mii, встретившиеся вам через StreetPass (стр. 277).

Nintendo eShop
Позволяет просматривать информацию и видеоролики о новом программном обеспечении и загружать новое программное обеспечение.

AR Games: Расширенная реальность
С помощью карт AR можно создавать игры в режиме дополненной реальности.

Face Raiders
Игра-стрелялка, которая превращает ваше лицо или лица ваших друзей в образы противников!

Журнал действий
Запись количества шагов, которые вы сделали, пока носили с собой систему Nintendo 3DS XL, и времени использования программ.

Загружаемая игра (стр. 324)
Позволяет загружать демоверсии и играть в многопользовательские игры!

Системные настройки (стр. 325)
Изменение настроек системы Nintendo 3DS XL.

Прочее

Значок подарка
Это значок появляется в **меню HOME** после установки новой программы. Коснитесь этого значка, чтобы развернуть подарок.
Примечание. Значок начнет мигать во время загрузки программы. Переведите систему в режим ожидания в радиусе действия совместимой точки доступа к Интернету для завершения загрузки.

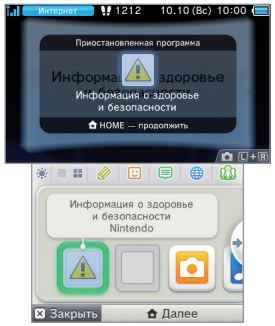
- В **меню HOME** будут также показываться все программы и видео, предустановленные на карте SDHC **(стр. 275)**.

Запуск программ

Коснитесь значка программы, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ.

Закрытие/приостановка программ

Если нажать кнопку HOME во время игры, выполнение программы приостановится и появится **меню HOME**. Чтобы возобновить игру, коснитесь надписи ДАЛЕЕ или повторно нажмите кнопку HOME; чтобы ее закрыть – коснитесь надписи ЗАКРЫТЬ в **меню HOME**.



Когда программа приостановлена...
Когда выполнение программы приостановлено, можно отрегулировать яркость экрана, а также открыть игровые заметки, список друзей, сообщения, интернет-браузер, Miiverse, режим фотосъемки и руководства пользователя. Можно запускать и другие программы, но для этого нужно закрыть приостановленную программу.

Примечания.

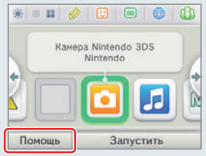
- При некоторых состояниях программ (в беспроводном режиме, с использованием внешних камер и т.п.) **меню HOME** может не открываться или могут быть недоступны некоторые функции. Для некоторых программ используются не все функции **меню HOME**.
- Выполнение программ Nintendo DS / Nintendo DSi нельзя приостановить.

Сохраните программу перед ее закрытием
Если закрыть программу, не выполнив сохранение, все несохраненные данные будут потеряны.

Не извлекайте карту и не отключайте питание, когда программа приостановлена
Не извлекайте игровую карту или карту SD, в то время как программа приостановлена, и не отключайте при этом систему. Это может привести к повреждению или потере данных.

Электронные руководства

Если программа содержит электронное руководство, то при выборе ее значка на экране появится опция ПОМОЩЬ. Если ее коснуться, откроется руководство пользователя. Руководства можно смотреть, когда программа приостановлена.



Просмотр руководств

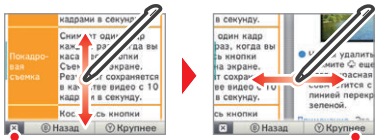
1 Выберите раздел в оглавлении

Проведите вверх или вниз, чтобы прокрутить оглавление руководства, и коснитесь страницы, которую хотите посмотреть.

Примечание. Нажмите кнопку Y, чтобы изменить язык руководства.

2 Просмотр страницы

Проведите вверх или вниз, чтобы пройти по тексту страницы. Проведите вправо или влево, чтобы перейти с одной страницы на другую.



Закрыть руководство

Изменить размер шрифта

Создание резервных копий сохраненных данных программ

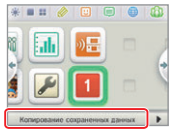
Вы можете создавать резервные копии сохраненных данных загружаемых программ. После создания резервной копии вы можете восстановить данные из нее в любое время в разделе Управление данными в системных настройках (стр. 334).

1 Коснитесь программы, для которой вы хотите создать резервную копию, затем коснитесь ◀.

◀ не появится, если программа не поддерживает функцию создания резервных копий сохраненных данных.

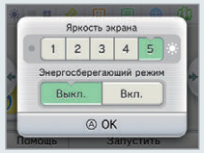
2 Коснитесь КОПИРОВАНИЕ СОХРАНЕННЫХ ДАННЫХ.

Следуйте инструкциям на экране.



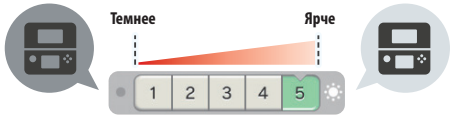
Регулировка яркости / Энергосберегающий режим

Коснитесь значка ☀ в **меню HOME**, чтобы вывести на экран настройку яркости.



Яркость экрана

Коснитесь соответствующей цифры, чтобы изменить уровень яркости.



Энергосберегающий режим

Включение этого режима приводит к автоматической установке яркости экрана в зависимости от того, что на нем отображается. Это делается с целью экономии заряда батареи. Отключение этого режима обеспечит постоянный уровень яркости, но приведет к сокращению времени работы батареи. По умолчанию, данная функция отключена.

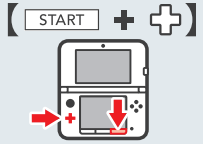
Уровень яркости и время работы батареи

Увеличение уровня яркости приведет к сокращению времени работы батареи и наоборот. Это следует иметь в виду при настройке параметров яркости (стр. 297).

Примечание. Так как более высокий уровень яркости повышает потребление энергии, цвет индикатора питания может измениться с синего на красный. Если батарея почти полностью разряжена, система может неожиданно отключиться.

Настройки яркости и энергосберегающий режим в программах Nintendo DS / Nintendo DSi

Из программ Nintendo DS / Nintendo DSi нельзя зайти напрямую в **меню HOME**. Нажмите кнопку HOME, чтобы приостановить выполнение программы, после чего используйте следующие команды для настройки параметров яркости и энергосберегающего режима.



Нажмите и удерживайте START, затем нажимайте следующие кнопки:

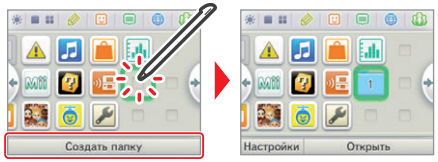
- ✚ Вверх: увеличить яркость
- ✚ Вниз: уменьшить яркость
- ✚ Влево: отключить энергосберегающий режим
- ✚ Вправо: включить энергосберегающий режим

Создание папок в меню HOME

Чтобы упорядочить значки программ, вы можете создавать папки в **меню HOME**. Вы можете создать до 60 отдельных папок, в каждой из которых помещается до 60 значков.

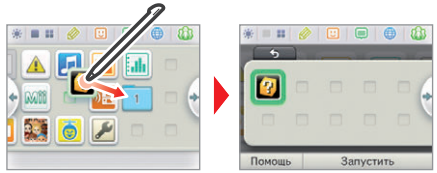
1 Коснитесь значка (пустой слот) в меню HOME

Коснитесь СОЗДАТЬ ПАПКУ
В пустом слоте появится (значок папки).



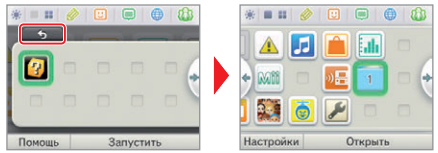
2 Переместите значки программ в созданную папку

- Чтобы переместить значок, стилусом коснитесь и удерживайте его, пока значок не отсоединится. Перенесите его на значок папки, чтобы она открылась. Наконец, перенесите значок туда, где вы хотите поместить его в папке, и отпустите его.
- Если вы хотите переместить значок из папки обратно, таким же образом вынесите его за пределы папки.



3 Коснитесь , чтобы закрыть папку

Если вы хотите вновь открыть папку, просто выберите ее и коснитесь ОТКРЫТЬ.



Настройки папки

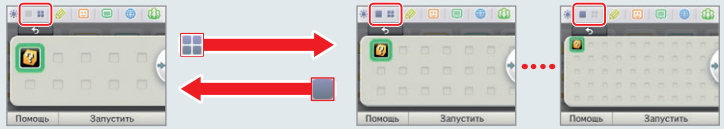
Выберите значок папки и коснитесь НАСТРОЙКИ, чтобы изменить название папки или удалить ее.

- Если вы измените название папки, первая буква названия папки будет отображена на значке папки в **меню HOME**.

Примечание. Вы не сможете удалить папку, если в ней находится значок программы.

Настройка отображения значков программ

Коснитесь / , чтобы изменить расположение значков программ на экране.



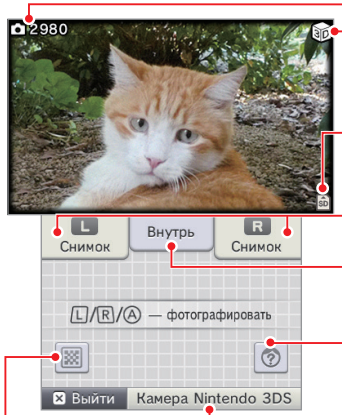
Значки, которые не могут быть перемещены в папки

Следующие значки программ не могут быть перемещены в папки. Кроме того, вы не можете поместить папку в другую папку.

- Значок игровой карты
- Значок Nintendo eShop
- Значок Системные настройки

Фотографирование

Нажмите одновременно L и R в **меню HOME**, чтобы включить режим фотографирования.



Количество оставшихся фотографий

Индикатор 3D

Указывает на использование внешних камер в данный момент

Место сохранения

Память системы Карта SD

Примечание. Место сохранения можно выбрать в настройках камеры Nintendo 3DS.

Сделать снимок

(или нажать кнопку L/R/A)

Переключение между внутренними/внешними камерами

Трехмерные фотографии можно делать только внешними камерами

Наложение

С помощью внутренней и внешней камеры можно сфотографировать два лица, а затем объединить их в одно. Дополнительную информацию см. в электронном руководстве приложения Камера Nintendo 3DS.

Открыть приложение Камера Nintendo 3DS

Отсканировать QR Code

Если вы направите камеру на QR Code для Nintendo eShop или QR Code с URL-адресом веб-сайта, вы сможете сразу перейти на соответствующую страницу в Nintendo eShop или в интернет-браузере (стр. 322).

Примечание. Сделанные вами снимки можно смотреть через приложение Камера Nintendo 3DS (стр. 304).

Программное обеспечение на карте

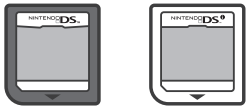
Использование игровых карт с системой Nintendo 3DS XL.

Примечание. Если язык системы – голландский, португальский или русский, языком программ, выпущенных другими производителями (не Nintendo), по умолчанию будет английский. В некоторых случаях эту настройку можно изменить для отдельных программ.

В системе Nintendo 3DS XL можно использовать программы для систем Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi и программы Nintendo DSi с расширенными функциями.

Карта Nintendo 3DS

Карта Nintendo DS / Nintendo DSi



Примечания.

- 3D-контент будет отображаться только во время выполнения программ Nintendo 3DS. Программы Nintendo DS / Nintendo DSi не могут отображать 3D-контент.
- SpotPass, StreetPass и **меню HOME** не функционируют, если используются программы Nintendo DS / Nintendo DSi.
- Программы Nintendo 3DS и Nintendo DSi будут работать, только если регион их происхождения соответствует региону системы. Программы из других регионов могут не функционировать.
- Программы Nintendo 3DS нельзя использовать с системами Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.

Возрастные категории для России

[0113/RUS]

В соответствии с Федеральным законом Российской Федерации "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" возрастными категориями являются:

0+

16+ (для детей старше 16 лет)

6+ (для детей старше шести лет)

18+ (запрещено для детей)

12+ (для детей старше 12 лет)

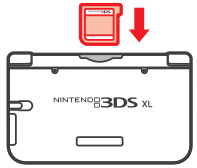
Примечание. Возрастная категория не указывает на сложность игры, а предоставляет информацию о приемлемости игры для определенного возраста на основании ее содержания.

Использование карт

1 Вставьте карту в слот для игровых карт

Примечания.

- Если у вас не получается вставить игровую карту в слот, извлеките ее и убедитесь что вы вставляете ее правильной стороной и что этикетка направлена в обратную сторону от системы.
  Попытка силой вставить карту в слот обратной стороной может привести к повреждению карты или системы.
- Игровую карту можно вставлять или извлекать только с **меню HOME** на экране или при отключенном питании системы. (Если вы приостановили какую-то игру, обязательно закройте ее, прежде чем извлечь ее игровую карту.)

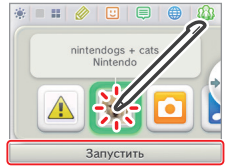


Проверьте, в какую сторону направлена игровая карта

Логотипы Nintendo 3DS, Nintendo DS или Nintendo DSi на игровой карте и логотип Nintendo 3DS XL на системе должны быть обращены в одну сторону.

2 Коснитесь значка игровой карты, затем коснитесь START

Игры Nintendo DS / Nintendo DSi по умолчанию отображаются в широком формате. Чтобы запустить программу в ее первоначальном разрешении, нажмите и удерживайте при ее запуске кнопку START или кнопку SELECT. Держите нажатой кнопку START или SELECT, пока программа не запустится.



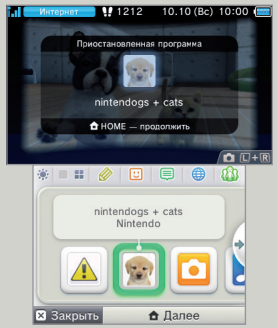
3 Обратитесь к руководству пользователя данной игры для получения дальнейшей информации

Выход из игры

Нажмите кнопку HOME и в появившемся **меню HOME** коснитесь ЗАКРЫТЬ, чтобы закрыть игру. (Все несохраненные данные будут потеряны, если закрыть игру, не сохранив ее.)

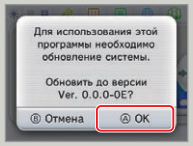
- Коснитесь ДАЛЕЕ, чтобы вернуться к месту, на котором вы прервали игру.
- Чтобы выйти из игры Nintendo DS / Nintendo DSi, сначала сохраните изменения, а затем нажмите кнопку HOME и коснитесь OK.

Примечание. Если нажать кнопку POWER, программа закроется и появится **меню POWER**.



Обновления системы для игровых карт

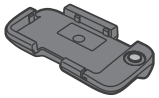
Некоторые игровые карты содержат данные по обновлению системы. Если для использования таких карт требуется обновление системы, появляется соответствующее сообщение. Для обновления системы следуйте инструкциям на экране (стр. 343).



Несовместимые программы и аксессуары Nintendo DS и Nintendo 3DS

Следующие программы и аксессуары несовместимы с системой Nintendo 3DS XL.

Подставка для подзарядки Nintendo 3DS
(CTR-007)



Кнопка движения pro Nintendo 3DS
(CTR-009)

Nintendo DS Browser
Картридж расширения памяти Nintendo DS (NTR-011)
Картридж расширения памяти Nintendo DS Lite (USG-007)

Вибрационный картридж Nintendo DS
(NTR-008)

Помимо этих продуктов невозможно использование любых аксессуаров, присоединяемых к системам Nintendo DS или Nintendo DS Lite при помощи слота для картриджа Game Boy Advance™ of Nintendo, и любых других устройств, работающих в сочетании с картриджем Game Boy Advance of Nintendo. Дополнительную информацию см. на сайте support.nintendo.com.

Загрузка программ

Вы можете пользоваться программами, бесплатно загруженными через SpotPass или приобретенными через Nintendo eShop.

Nintendo 3DS XL оснащена модулем RF (802.11), имеющим выходную мощность излучения менее 10 мВт e.i.r.p. и максимальный спектр плотности мощности менее -30 дБВт / 1 МГц e.i.r.p. Приведенные параметры верны для эксплуатации при температуре от 0 до 40 °C. В связи с этим Nintendo 3DS XL классифицируется как оборудование первого класса в соответствии с решением Комиссии Европейского Союза 2000/299/EC.

За исключением программ Nintendo DSiWare **(стр. 277)**, загружаемые программы сохраняются на карту SD. Соответствующие значки появляются в **меню HOME**.

Новые программы можно брать из следующих источников...

- Получать бесплатно через SpotPass **(стр. 276)**.
- Покупать через Nintendo eShop **(стр. 276)**.

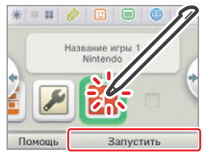
Предосторожности в связи с загрузкой программ

- Так как некоторые программы передаются автоматически через SpotPass **(стр. 276)**, рекомендуется, чтобы карта SD постоянно находилась в системе.
- В памяти системы может храниться до 40 наименований Nintendo DSiWare, а на карте SD – до 300 загруженных программ.
- Загружаемые программы (включая их сохраненные данные) можно использовать только в системе, на которую они были изначально загружены. Программы, записанные на карту SD, нельзя использовать с другими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.
- Для загрузки бесплатных программ и демоверсий требуется код Nintendo Network, связанный с системой **(стр. 326)**.
- Демоверсии программ могут иметь ограничения, например ограничение срока использования или количества запусков. Если вы попытаетесь запустить программу после превышения подобных ограничений, появится сообщение. Следуйте указаниям, чтобы удалить программу или открыть Nintendo eShop.
- Если в качестве системного языка выбран голландский, португальский или русский, программы Nintendo DSiWare автоматически устанавливаются на английский. В некоторых случаях эту настройку можно изменить в самой программе.
- Правильная работа может быть гарантирована только для тех программ Nintendo 3DS и Nintendo DSiWare, регион происхождения которых тот же, что и у системы. Программы из других регионов могут не функционировать.

Запуск программ

1 **Коснитесь значка программы, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ**

По умолчанию программы Nintendo DSiWare показываются в широком формате. Чтобы запустить программу в ее изначальном разрешении, во время запуска нажмите и удерживайте кнопку START или SELECT. Держите нажатой кнопку START или SELECT, пока программа не запустится.



2 **Дальнейшие указания см. в инструкции к используемой программе**

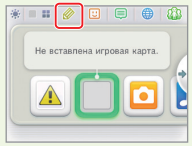
- Как смотреть электронное руководство **(стр. 306)**
- Информация о рейтингах программ **(стр. 310)**
- Как закрыть программу **(стр. 311)**

Игровые заметки

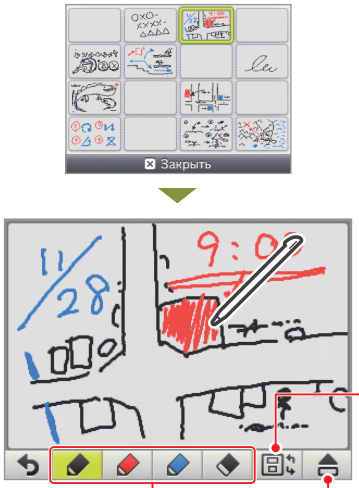
Используйте эту программу, чтобы делать заметки, в том числе во время игры в одну из игр Nintendo 3DS! Просто приостановите игру и создайте заметку, глядя на игровой экран.

Коснитесь в **меню HOME**, чтобы отобразить список всех созданных вами заметок.

- Вы можете сохранить до 16 страниц. Страницы заметок могут быть сохранены в формате фотографий для последующего просмотра при помощи приложения Камера Nintendo 3DS (стр. 304).
- Чтобы создать заметку во время выполнения программы Nintendo 3DS, нажмите кнопку HOME, чтобы приостановить программу и вывести на экран **меню HOME**, затем запустите игровые заметки.



1 Выберите заметку для редактирования



Переключение экранов
Приостановите игру и коснитесь этого значка, чтобы изменить изображение на верхнем экране.

Отобразить оба экрана

Отобразить верхний экран

Отобразить нижний экран

Карандаши

Ластик

Три разноцветных карандаша для письма и рисования и ластик, чтобы стирать тексты и изображения.

Заметки, сохраненные в формате фотографий на карте SD, можно просматривать с помощью приложения Камера Nintendo 3DS (стр. 304).

Удалить все содержимое заметки.

2 Когда закончите заметку, коснитесь

При этом заметка будет сохранена, и вы вернетесь к **экрану игровых заметок**.

Список друзей

Играйте и общайтесь в Интернете с зарегистрированными друзьями, где бы они ни находились.

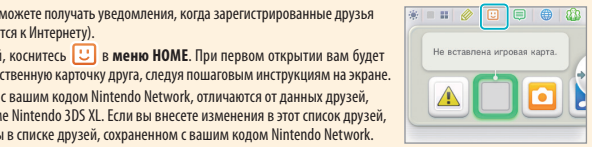
С помощью списка друзей вы можете получать уведомления, когда зарегистрированные друзья выходят на связь (подключаются к Интернету).

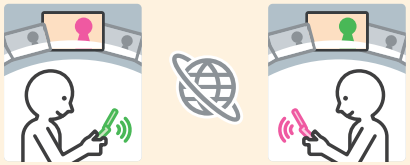
Чтобы открыть список друзей, коснитесь в **меню HOME**. При первом открытии вам будет предложено создать вашу собственную карточку друга, следуя пошаговым инструкциям на экране.

Данные друзей, сохраненные с вашим кодом Nintendo Network, отличаются от данных друзей, сохраненных на вашей системе Nintendo 3DS XL. Если вы внесете изменения в этот список друзей, изменения не будут отражены в списке друзей, сохраненном с вашим кодом Nintendo Network.

Чтобы просмотреть список друзей во время выполнения какой-либо программы Nintendo 3DS, нажмите кнопку HOME и в появившемся **меню HOME** запустите список друзей.

Примечание. Список друзей можно использовать только с программами Nintendo 3DS. Чтобы использовать программы Nintendo DS / Nintendo DSi для игры в беспроводном режиме, необходимо настроить соответствующие параметры самой программы.

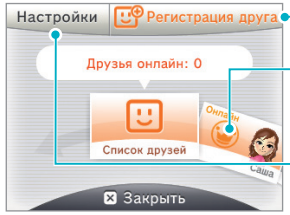




Что вам понадобится…

Персональный Mii	Чтобы создать вашу личную карточку друга, вам сначала понадобится создать себе Персональный Mii с помощью Редактора Mii (стр. 304).
Подключение к Интернету	Оно понадобится вам для того, чтобы видеть, когда ваши друзья выходят на связь (стр. 327).

Список друзей



Регистрация друга (стр. 316)

Просмотр карточек друзей (стр. 317)

- Редактирование собственной карточки друга
- Просмотр карточки друга другого игрока

Настройки списка друзей (стр. 319)

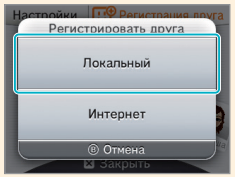
- Настройки сообщений от друзей
- Удаление карточки друга

Регистрация друзей

Вы можете зарегистрировать до 100 пользователей в вашем списке друзей.

Через локальное соединение

Коснитесь надписи ЛОКАЛЬНЫЙ, чтобы две системы Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS, находящиеся в пределах досягаемости сигнала друг друга, могли соединиться и зарегистрировать друг друга.

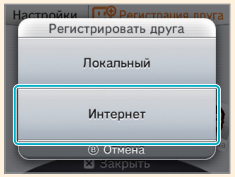


Найдите карточку пользователя, которого вы хотите зарегистрировать как друга, и коснитесь ее.

Вы обменяетесь своими карточками и будете зарегистрированы в списках друзей друг друга.

Через Интернет

Коснитесь надписи ИНТЕРНЕТ, чтобы зарегистрировать друзей, обменявшись с ними своими кодами. Вы можете посмотреть ваш код друга на своей карточке.



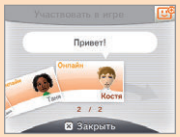
Введите код игрока, которого вы хотите зарегистрировать в вашем списке друзей.

Вы еще не зарегистрированы в системе вашего друга

Ваш друг будет условно зарегистрирован в вашем списке друзей. Введите имя игрока, которого вы хотите зарегистрировать. Когда этот игрок, в свою очередь, зарегистрирует вас, он появится в вашем списке друзей, и вы сможете видеть его имя и образ Mii.

Вы уже зарегистрированы в системе вашего друга

Данные с карточки друга будут получены автоматически, и он будет зарегистрирован в вашем списке друзей.



Не сообщайте свой код друга незнакомым людям

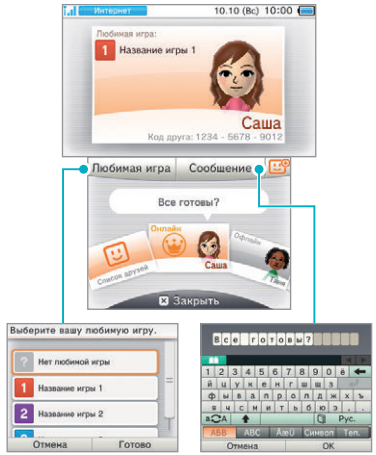
Список друзей – это система, предназначенная для вас и для тех, кого вы знаете. Если разместить свой код друга на онлайн-форумах или сообщить его незнакомым людям, это может привести к тому, что вы будете получать нежелательные для вас данные или подписи, содержащие выражения, которые вы можете счесть оскорбительными. Поэтому желательно не сообщать свой код друга незнакомым людям.

Редактирование собственной карточки друга / Просмотр карточек друга других игроков

Через список друзей вы можете выбрать вашу собственную карточку друга, чтобы изменить данные в ней, или просмотреть карточки друзей, принадлежащие другим игрокам. Ваша собственная карточка друга отмечена значком .

Редактирование собственной карточки друга

Выберите вашу карточку друга, чтобы отредактировать вашу подпись и указать любимую игру.



Выберите вашу любимую игру из тех, в которые вы когда-либо играли.

Введите сообщение о статусе – до 16 символов. Оно будет видно вашим друзьям.

Просмотр карточек друзей

Выберите карточку друга, которую вы хотите посмотреть.

Любимая игра этого игрока или игра, в которую он/она в данный момент играет, будет показана на верхнем экране.

Примечания.

- Коснитесь на нижнем экране, чтобы зарегистрировать нового друга.
- Пожалуйста, не включайте в подпись личную информацию или выражения, которые могут показаться оскорбительными другим игрокам. Некоторые слова зарегистрированы в системе как запрещенные и не могут быть введены.
- Если вы получите Mii, ник которого отображается как Mii, это, скорее всего, значит, что создатель этого Mii является заблокированным пользователем. Подробную информацию см. в электронном руководстве приложения Редактор Mii.

Общение с друзьями

Когда кто-либо из ваших друзей подключается к Интернету, информация на его/ее карточке обновляется и, если он/она играет в данный момент, вы можете видеть, в какую игру.

Онлайн

Офлайн

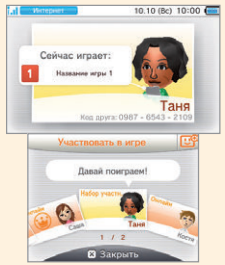
Примечания.

- Чтобы онлайн-статус друга был виден вам, ваш друг должен выбрать ДА при ответе на вопрос, хочет ли он показывать друзьям свой онлайн-статус. Эту настройку можно изменить в любое время в настройках списка друзей.
- Чтобы участвовать в игре, в которую играет ваш друг, на вашей системе должна быть установлена та же игровая карта или сохранено то же программное обеспечение, что и у вашего друга.
- Если на вашей системе в данный момент запущена программа, которая не может подключаться к Интернету, вы не сможете перейти в режим онлайн.

Присоединение к игре друга

Если вы можете присоединиться к игре, в которую играет один из ваших друзей, информация на его/ее карточке обновится. Коснитесь УЧАСТВОВАТЬ В ИГРЕ, чтобы присоединиться к игре.

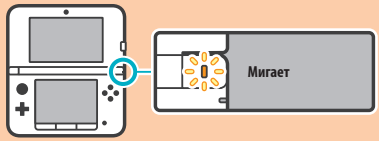
Примечание. К игре можно присоединиться, только если у вас есть совместимая программа. Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя программы.



Индикатор сообщения

Индикатор сообщения вашей системы будет мигать оранжевым на протяжении пяти секунд, когда кто-либо из ваших друзей подключается к Интернету.

Если ваш друг играет в игру, к которой вы можете присоединиться, появится над .



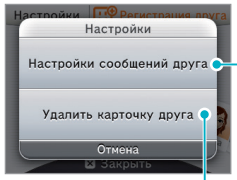
Порядок карточек друга

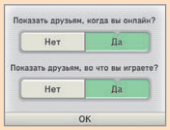
Когда вы находитесь в режиме онлайн, карточки друга будут располагаться в следующем порядке:

Ваша карточка ➡ Друзья, к чьим играм вы можете присоединиться ➡ Друзья, играющие в игру ➡ Друзья в режиме онлайн ➡ Друзья в режиме офлайн ➡ Условно зарегистрированные друзья

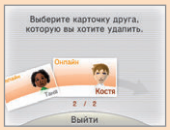
Настройки списка друзей

Здесь вы можете настраивать уведомления о статусе и удалять игроков из списка друзей.





Вы можете выбрать, показывать ли ваш статус (онлайн/офлайн) и игру, в которую вы сейчас играете, другим пользователям.



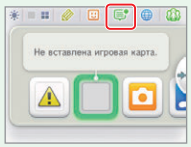
Вы можете удалять карточки друзей из вашего списка.

Примечание. Игроки не будут оповещены о том, что вы удалили их карточки.

Сообщения

Вы можете получать сообщения через SpotPass, StreetPass и из других источников.

Коснитесь в **меню HOME**, чтобы вывести список сообщений. Чтобы просмотреть сообщения во время выполнения программы Nintendo 3DS, нажмите на кнопку HOME и из появившегося **меню HOME** запустите приложение Сообщения.



Виды сообщений

SpotPass	Сообщения от Nintendo и от различных программ.
StreetPass	Сообщения, поступающие через StreetPass (подробнее о StreetPass на **стр. 277**).

Получение сообщений

Система Nintendo 3DS XL может получать сообщения, если...

- Включено питание системы **(стр. 294)**.
- Включена беспроводная связь с помощью переключателя беспроводного режима **(стр. 290)**.
- Выполнена настройка подключения к Интернету (стр. 327). Сообщения, поступающие через StreetPass, не требуют подключения к Интернету.

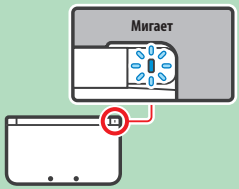
Примечания.

- Игры могут посылать сообщения, даже когда вы не подключены к Интернету.
- Сообщения StreetPass не требуют соединения с Интернетом.
- Программы Nintendo DS / Nintendo DSi неспособны к отправке сообщений.

Получение сообщений

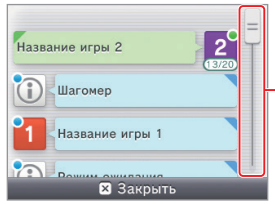
Индикатор сообщения мигает, когда система Nintendo 3DS XL получает новое сообщение. При поступлении сообщений через StreetPass индикатор будет мигать зеленым, при поступлении сообщений через SpotPass – синим. В обоих случаях индикатор будет мигать на протяжении пяти секунд. Кроме того, при поступлении сообщения в **меню HOME** на значке сообщений и на значке программы, к которой оно относится, появится или .

Примечание. При получении системой сообщений в режиме ожидания индикатор сообщения будет мигать в течение пяти секунд, после чего загорится постоянным светом. Он погаснет, когда вы откроете систему.



Просмотр сообщений

Коснитесь значка сообщения, чтобы прочитать его.



Двигайте ползунок вверх или вниз, чтобы прокрутить список сообщений.

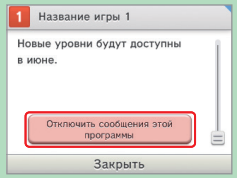
- Непрочитанные сообщения StreetPass будут обозначены значком , непрочитанные сообщения SpotPass – значком .
- В системе может храниться до 12 сообщений StreetPass и до 100 сообщений SpotPass. При превышении этого количества или допустимого объема (например, при поступлении большого количества сообщений, содержащих изображения), сообщения будут удаляться в хронологическом порядке, начиная с самых старых.

Отключение сообщений

Отключение сообщений от игр

Вы можете отключить получение сообщений от конкретных игр. Коснитесь надписи ОТКЛЮЧИТЬ СООБЩЕНИЯ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ в теле сообщения, затем следуйте пошаговым инструкциям на экране.

Примечание. Сообщения, не требующие подключения к Интернету, например сообщения, генерируемые играми, нельзя отключить, находясь внутри списка сообщений. Эти сообщения поступают во время игры; если вы хотите отключить их, вам необходимо сделать это в самой игре, причем способы отключения сообщений в разных играх различаются..



Отключение сообщений, поступающих через StreetPass

Коснитесь надписи ВЫКЛЮЧИТЬ РЕЖИМ StreetPass ДЛЯ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ, затем в подменю **Управление StreetPass** в системных настройках отключите StreetPass. Отключив StreetPass, вы больше не будете получать сообщения, относящиеся к этой игре (стр. 334).

Примечания.

- Чтобы возобновить получение сообщений, измените настройки программы, к которой они относятся. Для получения более подробной информации обратитесь к справочному руководству этой программы.
- Сообщения от Nintendo содержат важную информацию для всех пользователей и не допускают отключения.

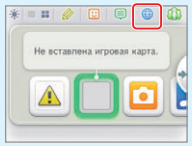
Интернет-браузер

Позволяет просматривать веб-страницы с помощью графических средств, управляемых стилусом.

Чтобы запустить Интернет-браузер, коснитесь в **меню HOME**. Если браузер используется в первый раз, следуйте инструкциям на экране по его настройке.

Примечания.

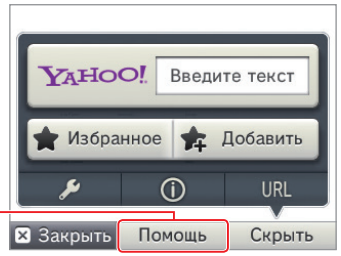
- Для просмотра веб-страниц необходимо подключение к Интернету (стр. 327).
- Браузер можно открыть во время использования программ Nintendo 3DS, если нажать кнопку HOME и выбрать браузер в **меню HOME**.
- С некоторыми программами браузер бывает невозможно запустить во время игры.



При запуске браузера на нижнем экране появится меню. Коснитесь опции, которую вы хотите выбрать, или просматривайте веб-сайты.

Браузер содержит справочное руководство с подробной информацией о том, как им пользоваться.

Меню



Защита детей от нежелательных сайтов

С помощью настроек родительского контроля системы Nintendo 3DS XL (стр. 332) можно ограничить использование браузера, чтобы закрыть детям доступ к нежелательным или неподобающим сайтам.

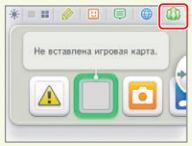
Miiverse

Miiverse – это онлайн-сервис, в котором люди со всего мира общаются друг с другом с помощью образов Mii. В Miiverse можно делиться опытом в играх или мыслями на интересующие вас темы с людьми из разных концов света.

Коснитесь в **меню HOME**, чтобы запустить Miiverse.

- Чтобы пользоваться Miiverse, необходимо подключение к Интернету (стр. 327).
- Чтобы публиковать сообщения или комментарии в Miiverse, необходим код Nintendo Network (стр. 326).
- Вы можете просматривать сообщества Miiverse или публиковать сообщения даже во время использования программ Nintendo 3DS. Приостановите программу, нажав кнопку HOME, затем запустите Miiverse, коснувшись соответствующего значка в **меню HOME**.

Примечание. В зависимости от программы, возможно, вы не сможете запустить Miiverse во время игры.



В соответствующих сообществах Miiverse можно делиться информацией об играх, узнавать, во что играют другие пользователи и многое другое. Существуют всевозможные способы пользоваться Miiverse. Для начала коснитесь названия сообщества, которое привлекло ваше внимание. Здесь можно читать опубликованные сообщения и комментарии или добавлять реакцию «Классно» к сообщениям, которые вам особенно понравились.

Дополнительную информацию о Miiverse см. в электронном руководстве.

Выберите свой Персональный Mii в строке меню внизу сенсорного дисплея, затем коснитесь НАСТРОЙКИ/ПРОЧЕЕ. Затем коснитесь РУКОВОДСТВО, чтобы отобразить электронное руководство по Miiverse.

Примечание. Если вы не связали код Nintendo Network со своей системой, вы можете выбрать РУКОВОДСТВО в меню, которое открывается на сенсорном дисплее при запуске Miiverse.

Памятка по поводу Miiverse

Ваши опубликованные сообщения, комментарии и комментарии в профиле могут видеть в Miiverse многие люди. Не делитесь информацией, удостоверяющей личность, и не публикуйте сообщений, которые могут показаться другим людям неприемлемыми или оскорбительными. Дополнительную информацию см. в руководстве по Miiverse (https://miiverse.nintendo.net/guide/).

Родительский контроль (стр. 332)

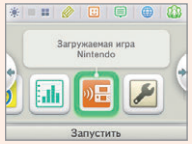
Вы можете ограничить использование Miiverse, выполнив настройки родительского контроля.

Загружаемая игра

Функция Загружаемая игра позволяет вам играть в некоторые многопользовательские игры с другими игроками, даже если у вас всего одна копия этой игры на всех игроках.

Функция Загружаемая игра совместима с системами Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi и Nintendo DSi XL.

Примечание. Контент, передаваемый с помощью функции Загружаемая игра в программах Nintendo 3DS, может использоваться только на системах Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.

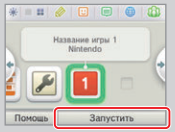


Программа установлена на системе (инициатор игры)

Программа не установлена на системе (участник игры)

Действия для инициатора игры

1 Запустите игру из **меню HOME.**

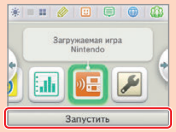


Следуйте инструкциям в руководстве пользователя этой программы.

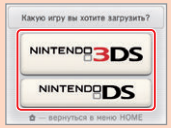
Примечание: Игры Nintendo DS / Nintendo DSi по умолчанию отображаются в широком формате. Чтобы запустить программу в ее первоначальном разрешении, нажмите и удерживайте при ее запуске кнопку START или кнопку SELECT, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ, если вы инициатор игры, или [DS], если вы участник игры. Держите нажатой кнопку START или SELECT, пока программа не запустится.

Действия для участников игры

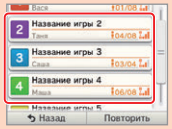
1 Откройте функцию Загружаемая игра в **меню HOME**.



2 Для программ Nintendo 3DS коснитесь [3DS]. Для программ Nintendo DS / Nintendo DSi коснитесь [DS].



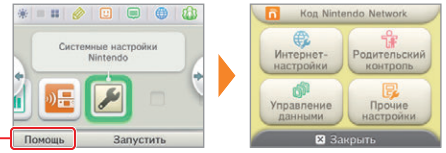
3 Коснитесь панели программы, которую вы хотите использовать. Следуйте указаниям в справочном руководстве этой программы.



Системные настройки

Здесь устанавливаются интернет-настройки, родительский контроль и другие настройки основных функций системы.

Чтобы открыть системные настройки, коснитесь значка Системные настройки в **меню HOME**.



Дополнительную информацию см. в электронном руководстве.

КОД NINTENDO NETWORK		Изменение профиля кода Nintendo Network, удаление кода или установление связи между системой и уже существующим кодом (стр. 326).
ИНТЕРНЕТ-НАСТРОЙКИ	НАСТРОЙКИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ	Выполнение настроек подключения к Интернету (стр. 327).
	SpotPass	Изменение настроек автоматической загрузки программ и отправки информации системы.
	ПОДКЛЮЧЕНИЯ NINTENDO DS	Выполнение интернет-настроек для программ Nintendo DS.
	ПРОЧАЯ ИНФОРМАЦИЯ	Просмотр соглашения о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политики конфиденциальности и проверка MAC-адреса системы.
РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ		Установка ограничений на пользование определенными программами, на покупку и загрузку определенного материала, а также на пользование некоторыми системными функциями, например трехмерной графикой (стр. 332).
УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ		Управление данными, связанными с загруженными программами Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare и StreetPass. Здесь также можно сбросить ранее установленные настройки заблокированных пользователей (стр. 334).
ПРОЧИЕ НАСТРОЙКИ		Управление информацией профиля, настройками даты и времени и передача данных программы (стр. 336).

Код Nintendo Network

Установите связь с кодом Nintendo Network и введите информацию пользователя.

Связав код Nintendo Network со своей консолью, вы сможете не только публиковать сообщения в Miiverse, но и использовать средства Nintendo eShop и действия для учетной записи также на консоли Wii U.

- Чтобы загружать демоверсии программ и бесплатные программы, необходим код Nintendo Network.
- Код Nintendo Network не является учетной записью Клуба Nintendo.
- Чтобы связать код Nintendo Network с системой, необходимы подключение к Интернету (стр. 327) и адрес электронной почты.
- Для детей младше 13 лет связь должен установить родитель или опекун. Родителю или опекуну потребуется собственный адрес электронной почты.

Памятка по поводу кодов Nintendo Network

- Каждый раз при использовании Nintendo eShop потребуется авторизация с помощью вашего кода. Действия для учетной записи и средства Nintendo eShop, сохраненные с системой, будут объединены с действиями для учетной записи и средствами кода Nintendo Network.
- Невозможно связать один код Nintendo Network с несколькими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS. Однако вы можете передавать все свои данные с одной системы на другую с помощью средства передачи данных системы (стр. 337).

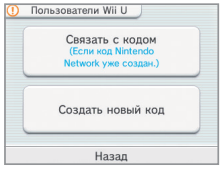
  Примечания.
  – Невозможно объединить два кода Nintendo Network и получить доступ к программам, приобретенным с помощью кода Nintendo Network, отличного от используемого в данный момент кода.
  – Невозможно выполнить передачу данных на систему, связанную с кодом Nintendo Network.
- Данные друзей, сохраненные с кодом Nintendo Network, и данные друзей, сохраненные на вашем устройстве, хранятся в разных местах. Данные друзей, сохраненные с вашим кодом Nintendo Network, можно удалить или изменить только с помощью консоли Wii U. Эти данные потребуются только в программах, для использования которых нужно авторизоваться с помощью кода Nintendo Network.

Установление связи с кодом Nintendo Network

Для начала коснитесь КОД NINTENDO NETWORK в системных настройках (стр.325).

1 Выберите СВЯЗАТЬ С КОДОМ или СОЗДАТЬ НОВЫЙ КОД

- Если вы создадите на своей системе новый код, вы не сможете объединить его с уже существующим кодом, используемым на консоли Wii U. Если вы хотите использовать один и тот же код на двух устройствах, необходимо выбрать СВЯЗАТЬ С КОДОМ.
- Существуют некоторые сервисы, для использования которых необходимо авторизоваться с помощью кода Nintendo Network. Если вы забыли пароль, выберите Я ЗАБЫЛ(А) или Я ЗАБЫЛ(А) ПАРОЛЬ, затем следуйте инструкциям на экране.



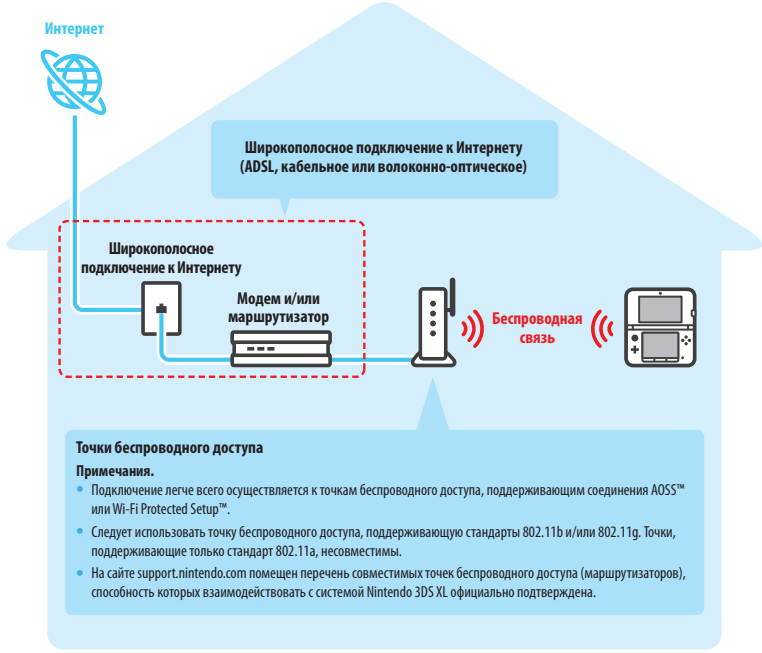
2 Следуйте инструкциям на экране

Интернет-настройки

Подключите свою систему Nintendo 3DS XL к Интернету, чтобы открыть еще больше возможностей.

Что необходимо для подключения к Интернету

Для подключения системы Nintendo 3DS XL к Интернету необходимо наличие беспроводного соединения. Для настройки точки беспроводного доступа (маршрутизатора) требуется компьютер.



Точки беспроводного доступа

Примечания.

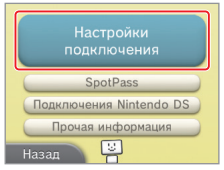
- Подключение легче всего осуществляется к точкам беспроводного доступа, поддерживающим соединения AOSS™ или Wi-Fi Protected Setup™.
- Следует использовать точку беспроводного доступа, поддерживающую стандарты 802.11b и/или 802.11g. Точки, поддерживающие только стандарт 802.11a, несовместимы.
- На сайте support.nintendo.com помещен перечень совместимых точек беспроводного доступа (маршрутизаторов), способность которых взаимодействовать с системой Nintendo 3DS XL официально подтверждена.

Подключение к Интернету

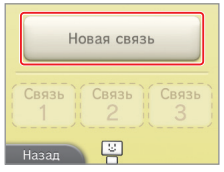
Как только у вас будет все необходимое для подключения к Интернету, вы можете приступать к настройке вашей системы Nintendo 3DS XL.

Примечание. Чтобы подключиться к Интернету при использовании игровой карты Nintendo DS, необходимо установить настройки подключений Nintendo DS.

1 Коснитесь НАСТРОЙКИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ



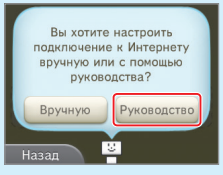
2 Коснитесь НОВАЯ СВЯЗЬ



Подбор оптимальных настроек с помощью обучающей программы

Коснитесь РУКОВОДСТВО для получения справки о порядке подключения. Следуя указаниям на экране, выберите настройки, соответствующие вашему типу соединения.

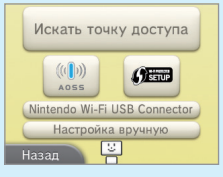
- Инструкции по AOSS см. на стр. 329.
- Инструкции по Wi-Fi Protected Setup см. на стр. 330.
- Инструкции по поиску и настройке точек беспроводного доступа см. на стр. 331.



Настройка подключения без обучающей программы

Если вы предпочитаете установить соединение без посторонней помощи, коснитесь ВРУЧНУЮ и самостоятельно выберите нужные вам опции настройки подключения.

- Инструкции по AOSS см. на стр. 329.
- Инструкции по Wi-Fi Protected Setup см. на стр. 330.
- Инструкции по поиску и настройке точек беспроводного доступа см. на стр. 331.



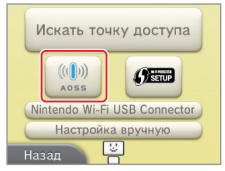
Подключение через AOSS

Если ваша точка доступа поддерживает AOSS, подключение настраивается быстро и удобно. Дополнительную информацию можно найти в инструкции к вашей точке доступа.

Примечание. Использование AOSS может привести к изменению настроек точки доступа. Если ваш компьютер подключен к точке доступа без AOSS, он, возможно, перестанет подключаться после использования AOSS. Установка связи через точку доступа, найденную в результате поиска, не изменит настройки точки доступа (стр. 331).

1 Коснитесь AOSS

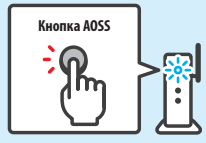
Примечание. Если вы используете обучающую программу и выбрали , начинайте с пункта 2.



2 Инструкция для точки доступа

Нажмите и удерживайте кнопку AOSS на точке доступа, пока индикатор AOSS не мигнет два раза подряд.

Примечание. Если вы несколько раз безуспешно пытались установить соединение с помощью AOSS, подождите примерно 5 минут, после чего повторите попытку.



3 Когда появится экран завершения настройки, коснитесь OK, чтобы провести проверку подключения

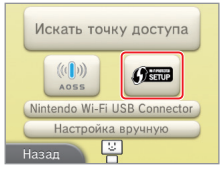
- Если проверка прошла успешно, настройка завершена.
- По завершении настройки через AOSS соединение иногда не удается установить. Если это произойдет, подождите некоторое время, затем повторите попытку подключения.

Подключение с помощью Wi-Fi Protected Setup

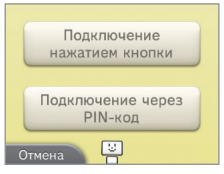
Подключение можно легко и быстро выполнить с помощью Wi-Fi Protected Setup. Дополнительную информацию см. в инструкции к вашей точке доступа.

1 Коснитесь

Примечание. Если вы используете обучающую программу и выбрали , начинайте с пункта 2.



2 Коснитесь надписи, соответствующей способу подключения, которое поддерживает ваша точка доступа



3 Инструкция для точки доступа

Примечание. Выполнение настройки может занять около 2 минут.

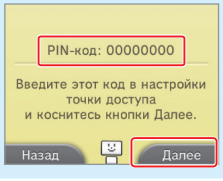
Для кнопочного подключения

Нажмите и удерживайте кнопку Wi-Fi Protected Setup на точке доступа, пока не замигает индикатор.

Для подключения с помощью PIN-кода

На сенсорном дисплее будет показан PIN-код. Введите код в настройки точки доступа, после чего коснитесь ДАЛЕЕ.

Примечание. Завершив настройку точки доступа, коснитесь ДАЛЕЕ на сенсорном дисплее системы Nintendo 3DS XL.



4 Когда появится экран завершения настройки, коснитесь OK, чтобы выполнить проверку подключения

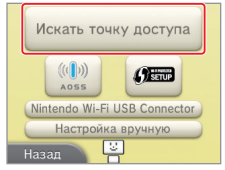
- Если проверка прошла успешно, настройка завершена.
- По завершении настройки через Wi-Fi Protected Setup иногда не удается установить соединение. Если это произойдет, подождите некоторое время, затем повторите попытку подключения.

Поиск точки доступа и подключение к ней

Этим методом можно воспользоваться для поиска точки доступа и подключения к ней, если она не поддерживает AOSS или Wi-Fi Protected Setup. Также вам необходимо обратиться к инструкции по эксплуатации вашей точки доступа.

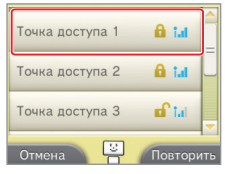
1 Коснитесь ИСКАТЬ ТОЧКУ ДОСТУПА

Примечание. Если вы используете обучающую программу и выбрали опцию НЕ ЗНАЮ / НИКАКУЮ ИЗ ЭТИХ или ПРОЧЕЕ, начинайте с пункта 2.



2 Выберите точку доступа

Примечание. Коснитесь имени точки доступа, к которой вы хотите подключиться (это должно быть SSID, ESSID или сетевое имя). Если это имя вам неизвестно, обратитесь к настройкам точки доступа, которую вы используете.



3 Введите ключ безопасности и коснитесь OK

- Данное действие выполняется, только если точка доступа имеет защиту. Если у вас нет ключа безопасности, обратитесь к настройкам точки доступа, которую вы используете.
- Введенные символы в целях безопасности отображаются в виде звездочек (*).

Примечание. Ключ безопасности – это пароль, заданный для точки доступа и необходимый для подключения системы Nintendo 3DS XL к Интернету. Иногда он называется ключом шифрования или сетевым паролем.

4 Коснитесь OK, чтобы сохранить установленные настройки

5 Коснитесь OK, чтобы выполнить проверку подключения

- Если проверка прошла успешно, настройка завершена.
- Если установить соединение не удается и появляется сообщение об ошибке, следуйте указаниям, содержащимся в этом сообщении.

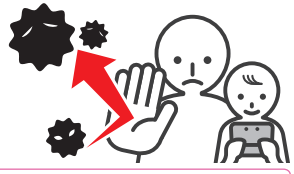
Родительский контроль

Эта опция служит для ограничения возможности детей играть в некоторые игры, делать покупки или использовать определенные функции системы Nintendo 3DS XL (например, интернет-браузер).

Опции, допускающие ограничение

Нижеуказанные опции допускают возможность наложения на них ограничений. Их следует настроить по мере необходимости, перед тем как разрешить детям пользоваться системой Nintendo 3DS XL.

Примечание. Установка ограничений родительского контроля на любые из нижеуказанных опций также приводит к ограничению некоторых настроек кода Nintendo Network, интернет-настроек, настроек региона, внешних камер, передачи данных между системами и функций форматирования памяти системы. Чтобы использовать эти опции, потребуется ввести PIN-код родительского контроля.



КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОГРАММЫ	Блокирование использования программного обеспечения Nintendo 3DS и Nintendo DSi в соответствии с системами классификации игр (стр. 310). **Примечание.** Программы Nintendo 3DS, полученные с помощью функции Загружаемая игра, также блокируются, но данная настройка не позволяет устанавливать ограничения для программ Nintendo DS или программ, полученных с помощью функции Загружаемая игра DS.
ИНТЕРНЕТ-БРАУЗЕР	Блокирование использования интернет-браузера и показа веб-страниц.
СЕРВИСЫ МАГАЗИНА NINTENDO 3DS	Блокирование покупки товаров и услуг и использования кредитных карт с функцией магазина.
ПОКАЗ 3D-ИЗОБРАЖЕНИЙ	Блокирование показа 3D-изображений. Вся графика будет двухмерной.
MIIVERSE	Блокирование просмотра или публикации контента пользователями в Miiverse.
ОБМЕН ИЗОБРАЖЕНИЯМИ, АУДИО, ВИДЕО, ТЕКСТОМ	Блокирование передачи данных для предотвращения передачи личной информации, например фотографий, изображений, аудио- и видеозаписей, сообщений. **Примечание.** Данная настройка не позволяет устанавливать ограничения для программ Nintendo DS или Miiverse.
ОБЩЕНИЕ ОНЛАЙН	Блокирование связи с другими системами Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, Nintendo DSi и Nintendo DSi XL через Интернет. **Примечание.** Данная настройка неприменима для программного обеспечения Nintendo DS или Miiverse.
StreetPass	Блокирование связи с другими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS через StreetPass. **Примечание.** Данная настройка не позволяет устанавливать ограничения для программ Nintendo DS / Nintendo DSi.
РЕГИСТРАЦИЯ ДРУЗЕЙ	Блокирование регистрации новых друзей.
ЗАГРУЖАЕМАЯ ИГРА DS	Блокирование использования функции Загружаемая игра DS.
ПРОСМОТР РАСПРОСТРАНЯЕМЫХ ВИДЕОРОЛИКОВ	Блокирование просмотра распространяемых видеороликов за исключением тех, которые приемлемы для всех возрастов. Данная настройка не относится к игровым видео, которые имеются в Nintendo eShop и которые блокируются с помощью отдельного параметра классификации программ. **Примечание.** В некоторых случаях эта настройка может также блокировать программное обеспечение, используемое для просмотра распространяемых видеороликов.

Примечание. Если системой Nintendo 3DS XL пользуются несколько детей, рекомендуется настроить родительский контроль в расчете на самого младшего из них.

Настройка функции родительского контроля

Коснитесь РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ, чтобы начать настройку (стр. 325).

1 Следуйте инструкциям на экране, чтобы выполнить настройку

Информация о настройках родительского контроля появится на экране. Следуйте содержащимся там инструкциям.

2 Введите четырехзначный PIN-код, затем коснитесь OK

Чтобы подтвердить правильность введенного кода, вам будет предложено ввести его повторно.

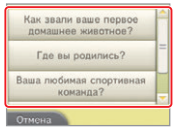
Примечание. PIN-код необходим для того, чтобы изменить настройки родительского контроля или временно отключить его. Постарайтесь его не забыть.

3 Выберите секретный вопрос, затем введите ответ, содержащий не менее четырех символов

Если вы хотите создать собственный секретный вопрос, выберите (СОЗДАТЬ СОБСТВЕННЫЙ СЕКРЕТНЫЙ ВОПРОС) и введите вопрос и ответ. Вопрос и ответ должны содержать не менее четырех символов каждый.

Примечания.

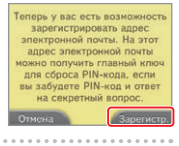
- Вам необходимо будет ответить на секретный вопрос, если вы забудете PIN-код. Постарайтесь не забыть свой ответ.
- Инструкцию о пользовании клавиатурой см. на стр. 296.



4 Зарегистрируйте адрес электронной почты

На зарегистрированный адрес электронной почты можно получить главный ключ для сброса PIN-кода, если вы забудете PIN-код и ответ на секретный вопрос.

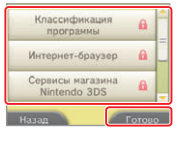
Используйте адрес электронной почты, доступ к которому есть только у родителей или опекунов, чтобы дети не смогли увидеть полученный главный ключ.



5 Коснитесь настройки, которую вы хотите изменить, и следуйте инструкциям на экране

Если вы выполняете настройки родительского контроля в первый раз, все функции будут изначально ограничены.

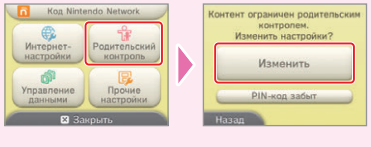
Чтобы завершить настройку функции родительского контроля, коснитесь ГОТОВО.



Последующее изменение настроек родительского контроля

Чтобы впоследствии изменить настройки ограничений, выберите в системных настройках РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ, затем коснитесь ИЗМЕНИТЬ.

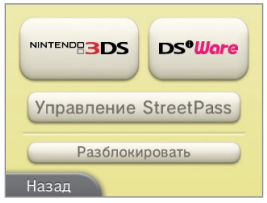
Примечание. Если вы забыли ваш PIN-код или ответ на секретный вопрос, коснитесь Я ЗАБЫЛ(А) на **экране ввода PIN-кода** (стр. 354).



Управление данными

Просмотр приложений, информации и настроек, сохраненных в памяти системы или на карте SD, или управление ими.

Здесь вы можете управлять списком загруженных приложений, проверять или настраивать приложения с помощью StreetPass и сбрасывать настройки заблокированных пользователей. Выберите УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ в системных настройках, затем выберите требуемую опцию



Управление данными Nintendo 3DS	ПРОГРАММЫ	Просмотр или удаление загруженных приложений Nintendo 3DS или приложений сервиса Виртуальная консоль. **Примечания.** • Вы можете хранить до 300 программ Nintendo 3DS на карте SD. • При удалении программ можно создавать резервные копии сохраненных данных этих программ.
	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ	Просмотр и удаление дополнительных данных (например, полученных через SpotPass) в вашей системе Nintendo 3DS XL.
	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОНТЕНТ	Просмотр и удаление дополнительного контента (включая данные обновления программ), загруженного для совместимых программ Nintendo 3DS.
	КОПИРОВАНИЕ СОХР. ДАННЫХ	Создание или удаление резервных копий загружаемых программ Nintendo 3DS и программ сервиса Виртуальная консоль, а также восстановление сохраненных данных из резервных копий. После создания резервной копии ее сохраненные данные могут быть восстановлены в любое время (стр. 335).
Управление данными Nintendo DSiWare		Просмотр приложений Nintendo DSiWare, сохраненных в памяти системы или на карте SD. Здесь также можно копировать программы Nintendo DSiWare из памяти системы на карту SD и наоборот или удалять их. **Примечание.** Вы можете хранить до 40 программ Nintendo DSiWare в памяти системы.
УПРАВЛЕНИЕ StreetPass		Просмотр списка приложений, поддерживающих StreetPass. Здесь также можно отключать использование StreetPass для любых приложений.
РАЗБЛОКИРОВАТЬ		Сброс настроек заблокированных пользователей снимает все установленные ранее ограничения и позволяет получать данные от всех пользователей.

Примечания.

- Вы можете хранить и более 300 элементов дополнительных данных/контента, но только первые 300 будут отображаться в разделе Управление данными.
- Приложения Nintendo DSiWare не могут быть запущены с карты SD. Их необходимо скопировать в память системы, прежде чем начать игру.
- Если вы копируете программы на носитель информации, который уже содержит приложение с таким же названием, старое приложение будет замещено новым. При копировании приложений будьте осторожны, чтобы не удалить нужные файлы, перезаписав поверх них другие.
- Удаленные программы и дополнительный контент можно бесплатно загрузить еще раз в Nintendo eShop. (Обратите внимание, что вы не сможете загрузить контент повторно, если его распространение временно или окончательно прекращено.)

Резервные копии сохраненных данных

Создание или удаление резервных копий сохраненных данных загружаемых программ и восстановление данных из ваших резервных копий.

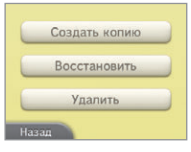
В связи с резервными копиями сохраненных данных следует учитывать следующее

- Резервные копии сохраненных данных для максимально 30 программ можно сохранить на карте SD.
- Для одной и той же программы можно создать более одной резервной копии.
- Восстановление сохраненных данных из резервной копии заменит существующие сохраненные данные в программе.
- Сохраненные данные можно восстановить, только если программа и резервная копия сохранены на одной карте SD.
- Резервные копии невозможно создать для следующих типов программ:
  – программы на карте;
  – встроенные программы;
  – загружаемые программы, не поддерживающие резервные копии.

Примечание. Даже если загружаемая программа не поддерживает функцию создания резервных копий сохраненных данных, вы сможете создать резервную копию, но только при удалении загружаемой программы с системы в разделе Управление программами (за исключением игр Game Boy Advance в сервисе Виртуальная консоль). Когда вы загрузите программу еще раз и коснетесь значка подарка, сохраненные данные будут автоматически восстановлены один раз из резервной копии.

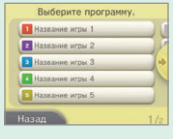
Управление резервными копиями

Выберите одну из этих опций управления резервными копиями.



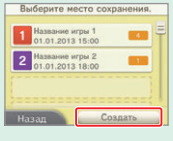
Создать копию

1 **Коснитесь программы, для которой вы хотите создать резервную копию.**



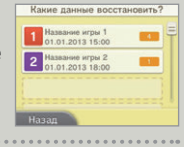
2 **Коснитесь СОЗДАТЬ.**

Коснитесь существующих данных, чтобы заменить их.

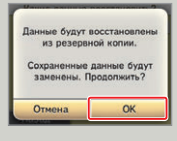


Восстановить/удалить

1 **Коснитесь резервной копии, данные которой вы хотите восстановить или удалить.**



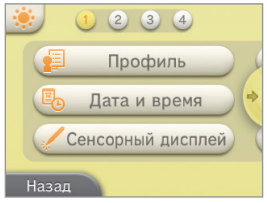
2 **Коснитесь ОК.**



Прочие настройки

Изменение личных данных пользователя и настройка дополнительных параметров.

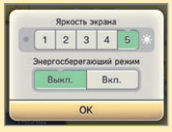
Коснитесь ◀ или ▶ по бокам экрана, чтобы перейти на другую страницу.



ПРОФИЛЬ	Изменение имени, даты рождения, региона и профиля Nintendo DS. **Примечания.** • Ваш профиль не является информацией пользователя для кода Nintendo Network. Если вы измените свой профиль здесь, информация, сохраненная с вашим кодом, не изменится. • Ваш профиль Nintendo DS включает цвет и сообщение, которые используются в некоторых программах Nintendo DS и Nintendo DSi. (Символы, которые не поддерживаются в программах Nintendo DS или Nintendo DSi, отображаются как «?».)
ДАТА И ВРЕМЯ	Установка даты и времени.
СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ	Калибровка сенсорного дисплея в случае его неправильной работы.
КАЛИБРОВКА 3D	Калибровка 3D-дисплея.
ЗВУК	Изменение настроек воспроизведения звука динамиком.
ТЕСТ МИКРОФОНА	Проверка правильности работы микрофона. Микрофон исправен, если цвет значка на нижнем экране меняется, когда вы говорите или легко дуете в микрофон.
ВНЕШНИЕ КАМЕРЫ	Калибровка внешних камер.
КНОПКА ДВИЖЕНИЯ	Калибровка кнопки движения в случае, если работа средств управления выглядит неправильной или если представляется, что игровое движение имеет место даже без использования кнопки движения.
ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ	Перенос данных с системы Nintendo DSi или Nintendo DSi XL на систему Nintendo 3DS XL или между системами Nintendo 3DS / Nintendo3DS XL / Nintendo 2DS (стр. 337).
ЯЗЫК	Изменение языка системы.
ОБНОВЛЕНИЕ	Обновление программного обеспечения системы (стр. 343).
ФОРМАТИРОВАТЬ	Форматирование системы с целью удаления данных, сохраненных в памяти системы, например фотографий, программ и сохраненной информации (стр. 344).

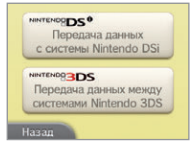
Яркость экрана и энергосберегающий режим

Коснитесь , чтобы выполнить настройки яркости экрана и энергосберегающего режима (стр. 307). (Вы также можете выполнить эти настройки в **меню HOME**, коснувшись .)



Передача данных системы

Передача данных с системы Nintendo DSi или Nintendo DSi XL на систему Nintendo 3DS XL или между системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.



- Для передачи данных необходимо подключение к Интернету. Системы также могут подключаться друг к другу с помощью режима Локальная игра. Рекомендуется разместить обе системы на близком расстоянии друг от друга в помещении со стабильным доступом к Интернету (стр. 327).
- Чтобы система не разрядилась во время передачи данных, убедитесь, что батареи обеих систем полностью заряжены или подключите блок питания перед началом передачи данных. При низком уровне заряда батареи вы не сможете передать данные.

Примечание. Если в это время закрыть систему Nintendo 3DS XL, она не перейдет в режим ожидания. Кроме того, не следует выключать питание, пока идет передача данных.

Передача данных Nintendo DSi / Nintendo DSi XL ➡ Nintendo 3DS XL

Передача данных Nintendo DSiWare и фотографий/аудиозаписей с системы Nintendo DSi / Nintendo DSi XL на систему Nintendo 3DS XL.

Примечание. Нельзя осуществлять передачу данных с системы Nintendo 3DS XL на систему Nintendo DSi или Nintendo DSi XL. Следует также иметь в виду, что после того, как передача сделана, ее нельзя отменить.

Передаваемые данные	Настройки Nintendo Wi-Fi Connection	Передача настроек Интернета (Nintendo DS Connections) и идентификатора Nintendo Wi-Fi Connection.
	Фотографии и аудиозаписи	Передача фотографий и аудиозаписей, сделанных с помощью встроенных программ Nintendo DSi Camera и Nintendo DSi Sound на системе Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.
	Nintendo DSiWare	Передача Nintendo DSiWare.

Загрузка средства передачи Nintendo 3DS (Nintendo 3DS Transfer Tool)

Чтобы осуществить передачу данных с предыдущей системы (Nintendo DSi или Nintendo DSi XL) на вашу систему Nintendo 3DS XL, вам необходимо сначала загрузить бесплатное средство передачи Nintendo 3DS (Nintendo 3DS System Transfer tool) из Nintendo DSi Shop на предыдущую систему.

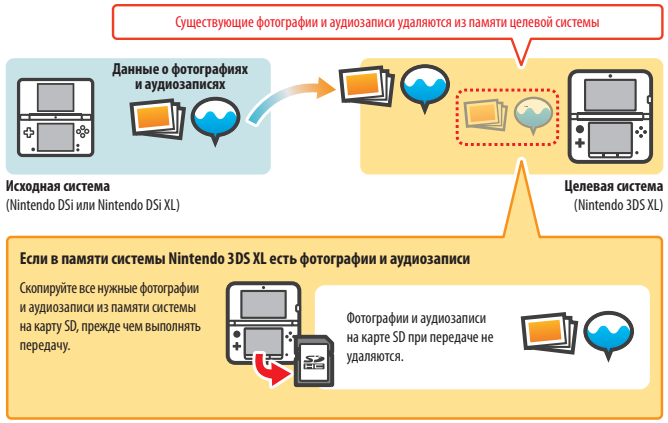
- Дополнительную информацию о Nintendo DSi Shop см. в руководстве пользователя системы Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.

Меры предосторожности при передаче настроек Nintendo Wi-Fi Connection

- Настройки Nintendo Wi-Fi Connection в системе Nintendo 3DS XL, на которую передаются данные, будут перезаписаны.
- Идентификатор Nintendo Wi-Fi Connection при передаче будет удален с исходной системы. Дополнительную информацию об идентификаторе Nintendo Wi-Fi Connection см. в руководстве пользователя Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.
- Настройки Advanced Setup (Расширенная настройка) (подключения 4 – 6) не передаются.

Меры предосторожности при передаче фотографий и аудиозаписей

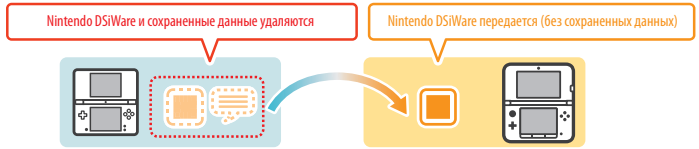
Все фотографии и аудиозаписи, сохраненные в памяти системы Nintendo 3DS XL, будут удалены. Если вы не хотите удалять какие-то из этих фотографий и записей с системы Nintendo 3DS XL, скопируйте их на карту SD, прежде чем выполнять передачу.



Примечание. Если вы хотите передать фотографии, сохраненные вами на карте SD, которая используется исходной системой, нужно сначала скопировать их в память исходной системы.

Меры предосторожности при передаче Nintendo DSiWare

На целевую систему передается только само программное обеспечение. Сохраненные данные не передаются. С исходной системы удаляются и программное обеспечение, и сохраненные данные. Прежде чем начинать процесс передачи, обязательно проверьте, устраивает ли вас вариант, при котором будут удалены ранее сохраненные вами данные.



Примечание. Данные сохраняются в памяти целевой системы. Если в памяти целевой системы не хватает места, передать данные будет невозможно. Чтобы освободить место, откройте управление данными в системных настройках, чтобы скопировать программы Nintendo DSiWare, уже сохраненные в памяти системы, на карту SD и удалить их из памяти системы (стр. 334).

Если приобретенная программа Nintendo DSiWare удалена или скопирована на карту SD

Если вы приобрели какие-то из игр Nintendo DSiWare, которые были затем удалены или скопированы на карту SD, вы все равно можете передать программное обеспечение, даже если его уже нет в памяти целевой системы. В этом случае исходное программное обеспечение не передается на целевую систему, но его можно бесплатно загрузить еще раз из Nintendo eShop.

Примечание. Чтобы играть в игры Nintendo DSiWare на исходной системе Nintendo DSi после их передачи, их нужно будет снова купить с использованием Nintendo DSi Points.

Примечания.

- Программы Nintendo DSiWare, которые являются бесплатными или которых нет в Nintendo eShop, не могут передаваться. Информацию о программах Nintendo DSiWare, которые не могут передаваться, можно найти на сайте Nintendo.
- Нельзя передавать Nintendo DSi Points или программы, которые были предварительно установлены на исходной системе Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.
- Программное обеспечение, уже имеющееся на целевой системе, не передается.

Передача Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS ➡ Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS

Передача сохраненных данных встроенных приложений, информации о действиях для учетной записи / средствах Nintendo eShop и пр. между системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.

Примечание. Данные передаются в совокупности. Невозможно выбрать отдельные программы или элементы для передачи.

Передаваемые данные	Настройки программ Nintendo DS	Передача настроек Интернета (Nintendo DS Connections) и идентификатора Nintendo Wi-Fi Connection.
	Сохраненные данные встроенных приложений	Передача таких данных, как список друзей, фотографии камеры Nintendo 3DS, аудиозаписи Nintendo 3DS и образы Mii из Редактора Mii, из встроенных приложений системы Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.
	Nintendo DSiWare	Передача программ Nintendo DSiWare (и их сохраненных данных), хранящихся в памяти системы.
	Права на использование данных на карте SD	Передача прав на использование данных, хранящихся на карте SD (например, загружаемых программ и их сохраненных данных, дополнительного контента и т.п.). После передачи карта SD может быть использована на системе, на которую осуществлена передача.
	Действия для учетной записи / средства Nintendo eShop	Передача ваших действий для учетной записи и средств Nintendo eShop на целевую систему. Эти данные будут объединены с соответствующими данными целевой системы. **Примечание.** Возможно, некоторые действия для учетной записи невозможно передать. До начала передачи данных у вас будет возможность проверить на экране, какие данные непередаваемы.
	Код Nintendo Network	Передача информации вашего кода Nintendo Network. **Примечание.** Код Nintendo Network, ранее связанный с исходной системой, можно повторно связать только с целевой системой.

Меры предосторожности при передаче кода Nintendo Network

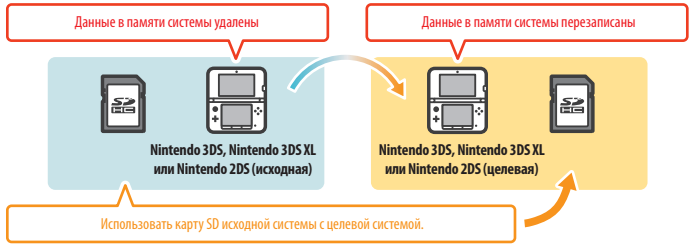
Вы не сможете выполнить передачу данных системы, если вы связали код Nintendo Network с целевой системой. В таком случае необходимо сначала удалить связь с кодом, отформатировав систему (стр. 344).

- Невозможно объединить несколько кодов, поэтому невозможно получить доступ к программам, приобретенным с помощью других кодов.
- После удаления связанного кода Nintendo Network его можно связать только с целевой системой.

Примечание. Если вы уже связали эту систему с кодом Nintendo Network, вы можете связать ее еще раз, только отформатировав память системы.

Меры предосторожности при передаче

После передачи все данные на исходной системе будут стерты. Кроме того, карта SD исходной системы может быть использована только с целевой системой. По завершении передачи данных вставьте карту SD из исходной системы в целевую систему. В противном случае, возможно, вы потеряете сохраненные данные некоторых программ.



Примечание. Данные в памяти целевой системы (например, сохраненные данные встроенных приложений) за исключением программ Nintendo DSiWare будут удалены и заменены данными исходной системы. Если у вас есть данные, например фотографии и аудиозаписи, предварительно скопируйте их на карту SD.

Меры предосторожности при передаче загружаемой программы

- Данные на карте SD целевой системы, включая загруженные программы Nintendo 3DS и соответствующие сохраненные данные, нельзя будет использовать после передачи. Программы могут быть загружены повторно из Nintendo eShop.
- Программы Nintendo DSiWare и соответствующие сохраненные данные на карте SD целевой системы следует перенести в память целевой системы до начала передачи данных между системами. В этом случае их можно будет использовать после передачи.
- Если одна и та же загружаемая программа загружена на обеих системах, данные этой программы в действиях для учетной записи целевой системы будут удалены и заменены данными исходной системы. Кроме того, старые сохраненные данные на целевой системе (и/или карте SD) будет невозможно использовать.

Меры предосторожности при передаче средств Nintendo eShop

Если сумма средств Nintendo eShop на исходной и целевой системах превышает максимально допустимую сумму средств, передача данных системы не будет осуществлена.

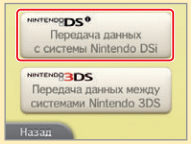
Передача данных

Nintendo DSi ➡ Nintendo 3DS XL

1 (На системе Nintendo 3DS XL)

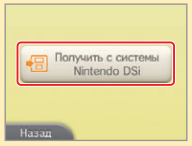
Коснитесь ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ С СИСТЕМЫ NINTENDO DSi.

Прочитайте предупреждение о передаче данных, затем коснитесь ДАЛЕЕ.



2 **Коснитесь ПОЛУЧИТЬ С СИСТЕМЫ NINTENDO DSi.**

Далее следуйте инструкциям на экране.



3 (На системе Nintendo DSi / Nintendo DSi XL)

Выберите значок средства передачи данных Nintendo 3DS (Nintendo 3DS Transfer Tool) в меню Nintendo DSi.

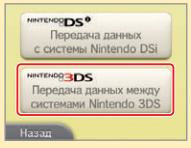
Далее следуйте инструкциям на экране.

Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS ➡ Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS

1 (Исходная / целевая система)

Коснитесь ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ МЕЖДУ СИСТЕМАМИ NINTENDO 3DS.

Прочитайте предупреждение о передаче данных, затем коснитесь ПРИНИМАЮ.



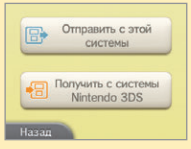
2 (Исходная система)

Коснитесь ОТПРАВИТЬ С ЭТОЙ СИСТЕМЫ.

(Целевая система)

Коснитесь ПОЛУЧИТЬ С СИСТЕМЫ NINTENDO 3DS.

Далее следуйте инструкциям на экране.



Обновление

Обновление **меню HOME** и приложений, добавление новых приложений.

Чтобы произвести обновление системы, необходимо подключение к Интернету. Перед загрузкой обновлений настройте интернет-соединение (стр. 327). (Если обновление системы производится с игровой карты, подключение к Интернету необязательно.)

Примечания.

- Обновление системы не может производиться, если заряд батареи на исходе.
- Краткую информацию об обновлении можно получить на веб-сайте Nintendo.

ОБНОВЛЕНИЯ СИСТЕМЫ

ВАЖНО! После обновления системы Nintendo 3DS XL все существующие или будущие несанкционированные технические модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 3DS XL или использование несанкционированного устройства вместе с системой могут полностью вывести систему из строя. Материалы, полученные в результате несанкционированной модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 3DS XL могут быть удалены. Отказ от принятия обновления может привести к невозможности играть в игры.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ

Ваша система Nintendo 3DS XL может время от времени обновляться автоматически. Например, может обновляться список, предотвращающий употребление слов, которые могут причинить пользователям неудобства, и/или внутренняя база данных точек беспроводного доступа, позволяющих подключиться к онлайн-сервисам, предоставляемым Nintendo.

Вы не будете получать предварительных уведомлений об этих и других второстепенных автоматических обновлениях. При получении других обновлений на экране будет появляться уведомление, и вам нужно будет выбрать Я ПРИНИМАЮ для их установки.

Форматировать

Выберите эту опцию, чтобы удалить всю информацию, сохраненную в системе, и восстановить первоначальные настройки системы.

Примечания.

- Если вы связали код Nintendo Network со своей системой, необходимо будет подключиться к Интернету, чтобы отформатировать память системы.
- Номер версии системы останется без изменений даже после форматирования памяти системы.

Если вы решите отформатировать систему, следующие виды данных будут удалены и не смогут быть восстановлены:

- Данные, сохраненные в памяти системы, например список друзей, уведомления и информация о количестве пройденных шагов
- Данные, сохраненные в отдельных приложениях
- Все фотографии, сохраненные в памяти системы
- Изменения системных настроек, сделанные пользователем
- Программы, сохраненные в системе (см. первое примечание ниже), и относящиеся к ним сохраненные данные
- Данные, записанные на карту SD (см. второе примечание ниже):
  – загружаемые программы (см. первое примечание ниже) и их сохраненные данные;
  – дополнительный контент (см. первое примечание ниже);
  – дополнительные данные;
  – резервные копии сохраненных данных.
- Связь с кодом Nintendo Network (см. третье примечание ниже)

Примечания.

- Программы можно перезагружать из Nintendo eShop без дополнительной оплаты. Следует заметить, что в некоторых случаях программа может быть на время или окончательно удалена из Nintendo eShop. Если это произойдет, данную программу загружать будет уже невозможно. (Если вы связали систему с кодом Nintendo Network, для повторной загрузки программы необходимо использовать тот же код (стр. 326).)
- Если во время форматирования не вставлена карта SD с программой или сохраненными данными, данные на карте SD не будут удалены, а станут непригодными для использования.
- При форматировании памяти системы код Nintendo Network не будет удален. Вы сможете еще раз связать этот же код Nintendo Network с системой, выбрав СВЯЗАТЬ С КОДОМ в разделе Код Nintendo Network.

Утилизация и передача консоли в собственность

При форматировании памяти системы фотографии и записи на карте SD, действия для учетной записи и средства Nintendo eShop не будут удалены. Если вы навсегда отдаете свою систему Nintendo 3DS XL кому-то другому, пожалуйста, удалите с помощью компьютера данные на карте SD, а если ваша система не связана с кодом Nintendo Network, обязательно удалите действия для учетной записи Nintendo eShop, прежде чем форматировать систему.

Примечание. Если вы свяжете код Nintendo Network со своей системой, вы не сможете связать его с какой-либо другой системой даже после форматирования. Чтобы связать этот код с другой системой, необходимо будет использовать средство передачи данных системы (стр. 337).

Замена аккумуляторной батареи Nintendo 3DS XL

После многократных перезарядок срок действия батареи уменьшается, а время возможного использования системы до перезарядки сокращается. Если вы заметили, что время работы аккумуляторной батареи резко сократилось, замените батарею, следуя указаниям, приведенным ниже.

Обратитесь в сервисный центр Nintendo для подробной информации о том, где купить сменную батарею (стр. 361).

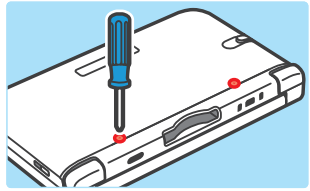
Замена аккумуляторной батареи Nintendo 3DS XL

- Если системой пользуется маленький ребенок, замена батареи должна производиться родителем или опекуном.
- Прежде чем заменять батарею, выключите систему и отсоедините блок питания.

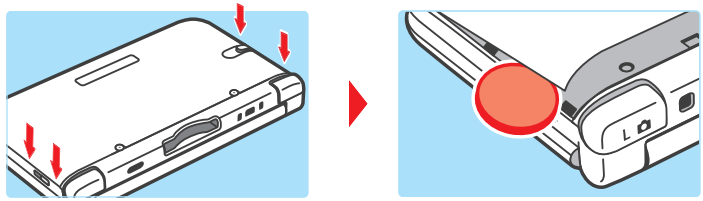
1 Отвинтите крышку отсека аккумуляторной батареи

При помощи подходящей отвертки отвинтите два винта, закрепляющих крышку отсека аккумуляторной батареи.

Примечание. Использование отвертки несоответствующего типа может привести к повреждению винтиков и невозможности снять крышку.



2 Освободите четыре фиксатора по бокам

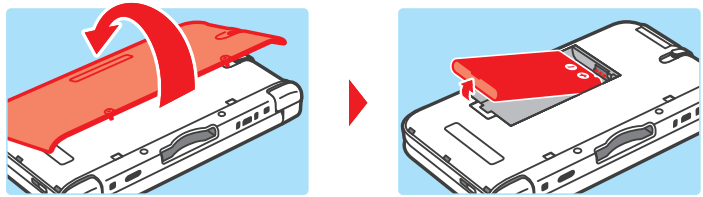


Вставьте монету или подобный предмет между крышкой отсека аккумуляторной батареи и системой и приподнимите крышку батареи.

Примечания.

- Не вставляйте между крышкой отсека аккумуляторной батареи и системой ногти, так как это может привести к травмам.
- Не прикладывайте излишних усилий, так как это может привести к повреждениям системы Nintendo 3DS XL и/или крышки отсека аккумуляторной батареи.

3 Снимите крышку и извлеките аккумуляторную батарею



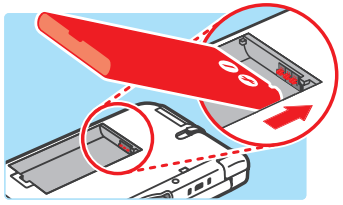
Извлеките батарею, как показано на рисунке.

4 Подождите не менее 10 секунд, после чего вставьте новую аккумуляторную батарею

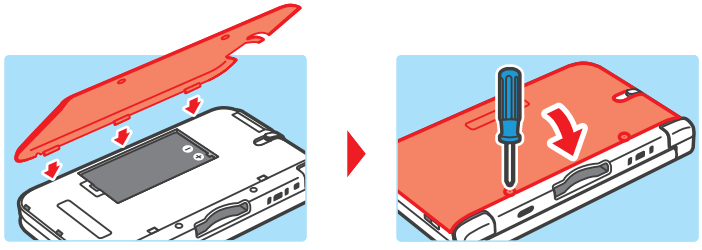
Вставьте новую аккумуляторную батарею, как показано на рисунке.

Примечания.

- Убедитесь, что батарея правильно ориентирована по отношению к системе.
- Если новая батарея будет вставлена сразу же после того, как извлечена старая, индикатор питания может работать неправильно.



5 Верните крышку на место и завинтите два винтика

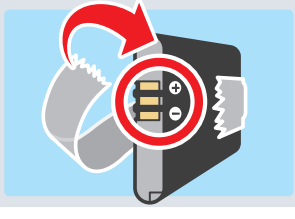


- Закрывая крышку, нажмите на нее так, чтобы четыре фиксатора по бокам надежно встали на место.
- В результате замены аккумуляторной батареи настройки даты и времени будут сброшены. Чтобы снова ввести их, откройте Системные настройки в **меню HOME**, выберите ПРОЧИЕ НАСТРОЙКИ и затем ДАТА И ВРЕМЯ.

Примечание. Никогда не оставляйте систему со снятой крышкой отсека аккумуляторной батареи. Если система со снятой крышкой будет подвержена механическому удару, батарея может получить повреждения, что может привести к пожару или взрыву.

Утилизация аккумуляторной батареи

- Заклейте положительный (+) и отрицательный (–) полюса батареи клейкой лентой.
- Не снимайте этикетку.
- Не пытайтесь разобрать аккумуляторную батарею.
- Не повреждайте батарею.



Утилизация батареи по окончании срока службы [0413/RUS/WEEE-2]

Символ перечеркнутого мусорного контейнера означает, что по окончании срока службы батарею нельзя выбрасывать вместе с обычными бытовыми отходами. Батареи содержат опасные вещества, которые, в случае неправильной переработки, могут нести угрозу для окружающей среды и здоровья человека. За подробной информацией по сбору и способам утилизации отслуживших батарей, доступным вам, обратитесь в местные органы власти. Если вы планируете покупку новой батареи, возможно, местный продавец предложит услугу бесплатной утилизации батарей. Таким образом вы поможете обеспечить надлежащую утилизацию и экологически безопасную переработку батарей.

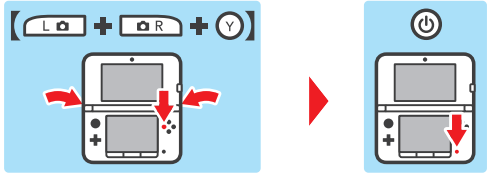
Устранение неполадок

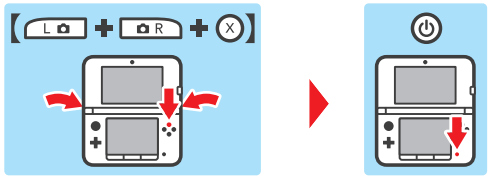
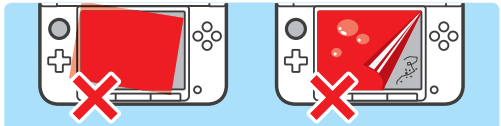
Прежде чем обращаться в сервисный центр Nintendo, ознакомьтесь с этим разделом руководства пользователя, чтобы определить источник проблем.

Примечание. Если возникшая неисправность связана с работой отдельной программы или аксессуара, ознакомьтесь с соответствующим руководством пользователя или документацией.

Проблема	Возможное решение
Не удается перезарядить аккумуляторную батарею Nintendo 3DS XL / Индикатор подзарядки не горит	• **Используете ли вы блок питания Nintendo 3DS?** ➡ Используйте блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно). С этой системой также совместим блок питания Nintendo DSi. • **Вставлен ли штекер блока питания Nintendo 3DS в систему и в настенную розетку до упора?** ➡ Отсоедините штекер блока питания и подождите около 30 секунд, прежде чем вставлять его снова. Убедитесь, что блок питания прочно подсоединен и к системе Nintendo 3DS XL, и к розетке переменного тока. • **Находится ли температура помещения, где заряжается батарея, в пределах 5–35 °C?** ➡ Перезаряжайте батарею при температуре окружающей среды от 5 до 35 °C. В помещениях, температура которых находится за пределами этих значений, батарея может не зарядиться. • **Правильно ли вставлена аккумуляторная батарея?** ➡ Если система не включается и если при подключении блока питания индикатор подзарядки загорается и тут же гаснет, батарея, возможно, вставлена неправильно. Убедитесь, что батарея правильно вставлена в систему **(стр. 345)**. • **Горит ли индикатор подзарядки постоянным светом?** ➡ Если индикатор подзарядки мигает, возможно, аккумуляторная батарея не до конца вставлена в систему. Если это случится, обратитесь в сервисный центр Nintendo **(стр. 361)**.
Система Nintendo 3DS XL не включается	• **Правильно ли вставлена аккумуляторная батарея?** ➡ Если система не включается и если при подключении блока питания индикатор подзарядки загорается и тут же гаснет, батарея, возможно, вставлена неправильно. Убедитесь, что батарея правильно вставлена в систему **(стр. 345)**.
Система Nintendo 3DS XL перегревается	• **Возможно, батарея заряжается в условиях высокой температуры или чересчур длительное время** ➡ Это может привести к резкому повышению температуры системы. Заряжайте батарею в помещении, температура в котором составляет от 5 до 35 °C. Прикосновение к перегревшейся системе может вызвать ожоги.
Батарея заряжена, но системой Nintendo 3DS XL все равно невозможно пользоваться длительное время / Перезарядка батареи занимает слишком долгое время	• **Возможно, вы играете или перезаряжаете батарею в помещении, температура в котором составляет менее 5 °C** ➡ При температуре менее 5 °C нельзя играть в течение длительного времени, а перезарядка батареи занимает больше времени, чем обычно. **Время работы батареи** Многократная перезарядка уменьшает время работы батареи, что в свою очередь сокращает время, в течение которого можно пользоваться системой без подзарядки. Если время работы батареи значительно сократилось, замените батарею. За информацией о том, где можно приобрести замену, обратитесь в сервисный центр Nintendo **(стр. 361)**.

Проблема	Возможное решение
Аккумуляторная батарея увеличилась в размере	➡ Литий-ионные батареи подвержены деградации вследствие длительного использования и в результате многократных перезарядок могут увеличиваться в размере. Это не является неисправностью и не представляет потенциальной опасности для пользователя. Замените батарею, если увеличение в размерах привело к сокращению времени ее работы **(стр. 345)**. Если из аккумуляторной батареи вытекает жидкость, не прикасайтесь к ней и свяжитесь с сервисным центром Nintendo (**см. стр. 361**).
Нет звука или изображения	• **Горит ли индикатор питания?** ➡ Нажмите кнопку POWER, чтобы включить питание системы. • **Возможно, система не заряжена?** ➡ Перезарядите систему. • **Правильно ли вставлена игровая карта?** ➡ Осторожно, но уверенно вставьте игровую карту до щелчка. • **Возможно, система находится в режиме ожидания?** ➡ Если система находится в этом режиме, выйдите из режима ожидания. Для получения информации о выходе из режима ожидания см. руководство к программе, которую вы используете.
На ЖК-дисплеях видны черные или яркие точки, которые не исчезают / На ЖК-дисплеях видны темные или светлые пятна	➡ ЖК-дисплеям свойственно показывать некоторое количество зависших или мертвых пикселей. Это нормально и не является неисправностью. 3D-дисплей и сенсорный дисплей имеют разные технические характеристики, поэтому их цветовая гамма и яркость могут различаться.
Яркость ЖК-дисплеев различается	➡ Технические характеристики верхнего и нижнего дисплеев различаются, поэтому их яркость тоже может быть разной. Это нормально и не является неисправностью.
Оттенок экрана резко меняется / Яркость экрана меняется, и становится трудно различить яркие цвета	• **Возможно, включен энергосберегающий режим** ➡ В энергосберегающем режиме яркость и цветовая гамма меняются автоматически в зависимости от отображаемого контента, чтобы продлить время работы батареи. Это может привести к тому, что светлые оттенки будут обесцвечиваться, а другие цвета – меняться. Чтобы яркость и цветовая гамма оставались без изменений, отключите энергосберегающий режим (**стр. 307**).
3D-изображения не отображаются или плохо отображаются	• **Возможно, используются программы Nintendo DS / Nintendo DSi** ➡ Программы Nintendo DS / Nintendo DSi не могут показывать 3D-изображения. • **Поддерживает ли просматриваемый вами контент режим 3D?** ➡ Некоторые программы и виды контента не поддерживают показ 3D-изображений. Попытайтесь просмотреть 3D-изображения в другой программе Nintendo 3DS. • **Возможно, регулятор 3D установлен в самое нижнее положение** ➡ Установите регулятор 3D на комфортный для вас уровень **(стр. 299)**. • **Правильно ли откалиброван 3D-дисплей?** ➡ Держите 3D-дисплей на расстоянии 30–40 см от глаз **(стр. 298)**. (Если вы неодинаково видите левым и правым глазом или если вы видите только одним глазом, вам, возможно, будет трудно воспринимать 3D-изображения или вы не будете видеть их вообще. Пользователям, неодинаково видящим левым и правым глазом, рекомендуется перед использованием подобрать подходящие методы коррекции зрения, например очки.) • **Не загрязнен ли экран 3D?** ➡ Если на экране имеются отпечатки пальцев или другие загрязнения, протрите его чистой мягкой тканью.

Проблема	Возможное решение
3D-изображения не отображаются или плохо отображаются	• **Возможно, вы прикрепили к экрану защитную пленку, продающуюся отдельно** ➡ Использование некоторых типов защитных пленок может препятствовать четкости 3D-изображений. Мы рекомендуем использовать защитную пленку, которая лицензирована Nintendo. Информацию о том, как правильно наложить пленку, см. в инструкции к ней. • **Возможно, вы находитесь под прямыми лучами солнца или в непосредственной близости от источника яркого света** ➡ Использование системы в условиях чрезмерно яркого освещения приводит к отсвечиванию, которое затрудняет восприятие изображения на экране. • **Возможно, используется родительский контроль** ➡ Отключите настройку родительского контроля, ограничивающую показ 3D-изображений **(стр. 332)**. • **Возможно, вы смотрите на нижний экран** ➡ Этот экран не способен отображать 3D-контент. 3D-эффект системы Nintendo 3DS XL создается за счет разного угла зрения левого и правого глаз. Оптимальный метод просмотра 3D-изображений различается от одного игрока к другому. Если изображение раздваивается у вас перед глазами или неправильно отображается, несмотря на то что система настроена правильно, используйте только режим 2D **(стр. 299)**.
Кнопка движения работает неправильно	• **Соответствуют ли команды, поступающие с кнопки движения, тому, что вы видите на экране?** ➡ В редких случаях кнопка движения может перестать правильно работать из-за длительного использования или приложения избыточной силы. Если движения в игре не соответствуют командам, поступающим с кнопки движения, используйте опцию КНОПКА ДВИЖЕНИЯ в системных настройках, чтобы откалибровать ввод с кнопки движения **(стр. 336)**. **Примечание.** Если команды движения поступают несмотря на то, что кнопка движения не используется, а другие кнопки или сенсорный дисплей не реагируют, выключите систему, затем запустите ее с **экрана калибровки кнопки движения**, нажимая и удерживая кнопки L, R и Y во время нажатия кнопки POWER. 

Проблема	Возможное решение
Сенсорный дисплей реагирует неправильно	• **Соответствует ли информация, которую вы пытаетесь ввести с сенсорного дисплея, изображению на экране?** ➡ Если движения в игре не соответствуют командам, поступающим с сенсорного дисплея, используйте опцию СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН в системных настройках, чтобы откалибровать ввод с сенсорного дисплея (стр. 336). **Примечание.** Если сенсорный дисплей не удается использовать с этой целью, выключите систему, затем запустите ее с **экрана калибровки сенсорного дисплея**, нажимая и удерживая кнопки L, R и X во время нажатия кнопки POWER.  • **Возможно, вы прикрепили к экрану защитную пленку, продающуюся отдельно** ➡ Перед калибровкой сенсорного дисплея обратитесь к инструкции к защитной пленке и убедитесь, что она правильно наложена на сенсорный дисплей. Мы рекомендуем использовать защитную пленку, которая лицензирована Nintendo.  Пленка наложена неровно — Под пленку попал воздух или грязь
В игре, которая требует перемещения системы, изображение реагирует, когда система не перемещается, или движения воспринимаются неправильно	• **Возможно, встроенный датчик движения выдает неправильные сигналы ввода** ➡ Если система испытывает резкие изменения температуры или физические удары, датчик может начать неправильно реагировать. В таких случаях нужно выполнить следующие действия по перекалибровке датчика. В **меню HOME** нажмите и держите кнопку Y и кнопку B в течение 3 секунд, чтобы открыть экран калибровки датчика движения. Поместите систему на ровную поверхность и коснитесь КАЛИБРОВАТЬ или ВОССТАНОВИТЬ НАСТРОЙКИ ПО УМОЛЧАНИЮ. Нажмите и держите кнопку Y и кнопку B 3 секунды — Поместите систему на ровную поверхность и коснитесь КАЛИБРОВАТЬ **Примечание.** Когда вы касаетесь КАЛИБРОВАТЬ, система предполагает, что она находится в горизонтальном положении. Исходя из этого, корректируются настройки датчика движения.

Проблема	Возможное решение
Экран становится черным, и система не реагирует / Система зависает	➡ Если при включении системы или выходе из режима ожидания (вы закрыли включенную систему, затем открыли ее) экран системы остается черным или экран внезапно становится черным во время игры и система перестает реагировать, выключите систему, нажав и удерживая кнопку POWER до тех пор, пока индикатор питания не погаснет, затем снова нажмите кнопку POWER, чтобы включить систему.
Динамики не воспроизводят звук	• **Возможно, громкость выставлена на самый низкий уровень** ➡ Попробуйте отрегулировать громкость с помощью регулятора громкости на торцевой стороне системы. • **Возможно, подключены наушники** ➡ Если к системе Nintendo 3DS XL подключены наушники, динамики не будут воспроизводить звук. **Примечание.** Звук затвора фотоаппарата воспроизводится с одинаковой громкостью вне зависимости от настроек звука и даже от подключения наушников.
Наушники не воспроизводят звук	• **Возможно, установлен самый низкий уровень громкости** ➡ Попробуйте отрегулировать громкость с помощью регулятора громкости на торцевой стороне системы. • **Возможно, штекер наушников вставлен в систему не до упора** ➡ Убедитесь, что штекер наушников плотно вставлен в разъем для аудио.
Микрофон не работает / Мой голос не распознается	• **Возможно, программа или функция программы, которую вы используете, не поддерживает ввод с помощью микрофона** ➡ Микрофон можно использовать только с поддерживающими его программами или функциями. • **Правильно ли работает микрофон?** ➡ Выберите ТЕСТ МИКРОФОНА в системных настройках, чтобы убедиться, что микрофон работает правильно (стр. 336). • **Правильно ли распознаются голоса других людей, например ваших друзей и близких?** ➡ Степень распознавания голоса различается от одного пользователя к другому. Некоторые голоса система распознает более успешно, чем другие. • **Возможно, подключены наушники с микрофоном** ➡ Попробуйте отсоединить наушники с микрофоном и использовать вместо них микрофон системы.
Микрофон неожиданно срабатывает / начинает фонить (возникает эффект обратной связи)*	• **Возможно, система используется в шумной обстановке или рядом с источником громкого звука** ➡ Микрофон может реагировать на звук, воспроизводимый динамиками, или на посторонние звуки. Попробуйте отойти от источника звука, уменьшить громкость динамиков, использовать наушники или устранить посторонний шум. *** Что такое «эффект обратной связи»?** Обратная связь – это термин, которым обозначается пронзительный звук высокой частоты, возникающий из-за индуктивного шлейфа, – когда звук, улавливаемый микрофоном, воспроизводится динамиками, после чего снова улавливается микрофоном. • **Подключены ли к системе наушники с микрофоном?** ➡ Наушники с микрофоном могут иногда вызывать эффект обратной связи. Попробуйте отсоединить наушники с микрофоном.
Не ведется отсчет пройденных шагов	• **Закрыта ли система Nintendo 3DS XL?** ➡ Отсчет шагов будет происходить, только если питание системы включено и система находится в закрытом положении.

Проблема	Возможное решение
Не ведется отсчет пройденных шагов	• **Возможно, система находится в сумке на длинном ремне или висит на ремешке у вас на запястье** ➡ В некоторых случаях система не может правильно распознать количество пройденных шагов. Например, если во время прогулки она находится в сумке на длинном ремне, количество шагов может отсчитываться неточно. Чтобы происходил точный отсчет шагов, используйте сумку, плотно прилегающую к телу, например поясную сумку. **Примечания.** • В некоторых ситуациях количество шагов, распознанных системой, может быть больше или меньше реального количества пройденных шагов. • Не кладите систему в задний карман одежды. Если подвергнуть ЖК-дисплеи воздействию избыточной силы, например сесть на них, это может их повредить и привести к травмам или неисправностям. • **Возможно, запущена одна из программ Nintendo DS / Nintendo DSi** ➡ Если в системе в течение семи или более дней подряд программа Nintendo DS / Nintendo DSi остается незакрытой, отсчет шагов будет производиться только в течение первых семи дней. Сохраните игру, затем отключите ее.
Карта SD не реагирует	• **Правильно ли вставлена карта SD в систему?** ➡ Осторожно, но уверенно вставьте карту SD в слот для карт SD на торцевой стороне системы до щелчка **(стр. 300)**. • **Не повреждена ли карта SD?** ➡ Убедитесь, что файлы, содержащиеся на карте SD, отображаются на компьютере или цифровой камере.
Невозможно просмотреть фотографии, содержащиеся на карте SD	• **Поддерживаются ли фотографии, содержащиеся на карте SD, приложением Камера Nintendo 3DS?** ➡ С помощью приложения Камера Nintendo 3DS можно просматривать только фотографии, сделанные системой Nintendo 3DS XL. Фотографии, сделанные с помощью цифровой камеры или мобильного телефона, не могут отображаться.
Игровая карта вставлена в систему, но значок программы не появляется, а в меню HOME пишется: Не вставлена игровая карта.	• **Правильно ли вставлена игровая карта?** ➡ Извлеките игровую карту и вставьте ее снова до щелчка. Если это не поможет, попробуйте вставить ее еще несколько раз (стр. 311). • **Возможно, используется программа, предназначенная для другого региона** ➡ Правильно будут работать только те программы Nintendo 3DS и Nintendo DSi, регион которых совпадает с регионом системы. Программы из других регионов могут не работать.
Игра не работает	• **Не ограничено ли использование этой игры настройками родительского контроля на основании ее возрастной классификации?** ➡ Введите PIN-код и временно отключите опцию родительского контроля, которая блокирует использование программ в зависимости от их возрастной классификации (стр. 332).

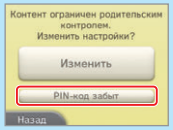
Проблема	Возможное решение
Во время использования программы Nintendo DS / Nintendo DSi появляется сообщение: Произошла ошибка. Нажмите и удерживайте кнопку POWER, чтобы выключить систему. Дальнейшую информацию вы найдете в руководстве пользователя.	➡ Отключите питание, затем включите его и запустите программу снова. Повторите действие, после которого появилась ошибка. Если сообщение об ошибке появляется снова, система может быть неисправна. В этом случае свяжитесь с сервисным центром Nintendo **(см. стр. 361)**.
Возникают трудности с использованием беспроводной связи (связь прерывается, возникают помехи при игре)	• **Виден ли на экране один из этих значков или ?** ➡ Это указывает на слишком низкую силу сигнала. Переместитесь ближе к другим игрокам, по возможности уберите предметы, находящиеся между системами.
Невозможно подключиться к Интернету	• **Появляется ли код ошибки?** ➡ Если настройки подключения к Интернету неверны или не удалось выполнить тест подключения, появится сообщение об ошибке и код ошибки. Следуйте инструкциям в сообщении об ошибке, отображенном на экране. О кодах ошибки, которые отображаются при настройке подключений Nintendo DS или во время использования программ Nintendo DS или Nintendo DSi, см. информацию ниже. **О кодах ошибки, которые отображаются во время использования программ Nintendo DSi.** Возможно, настройки подключения к Интернету системы Nintendo 3DS XL выполнены неправильно. Выберите ТЕСТ ПОДКЛЮЧЕНИЯ в разделе Интернет-настройки, чтобы выполнить тест подключения, затем следуйте инструкциям в сообщении об ошибке.

Проблема	Возможное решение
Невозможно отключить функцию родительского контроля	• **Ввели ли вы правильный PIN-код?** ➡ Введите правильный PIN-код (стр. 333). • **Ввели ли вы правильный ответ на секретный вопрос?** ➡ Введите правильный ответ на секретный вопрос (стр. 333).

Если вы забыли ваш PIN-код или ответ на секретный вопрос…

Если вы забыли ваш PIN-код.

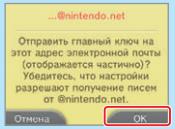
Коснитесь РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ в системных настройках, на появившемся экране коснитесь PIN-КОД ЗАБЫТ или коснитесь Я ЗАБЫЛ(А) на **экране ввода PIN-кода**. Введите ответ на ваш секретный вопрос.



Если вы забыли ответ на секретный вопрос.

1 Коснитесь Я ЗАБЫЛ(А) на **экране ввода ответа на секретный вопрос**.

2 Если вы зарегистрировали адрес электронной почты, коснитесь OK на экране запроса главного ключа, чтобы получить главный ключ. Главный ключ будет отправлен на зарегистрированный адрес электронной почты.



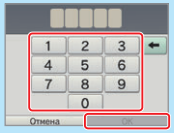
Примечания.

- Для получения главного ключа необходимо подключение к Интернету.
- Если вы блокируете электронные письма с помощью спам-фильтра или доменной фильтрации, убедитесь, что учетная запись вашей электронной почты может принимать письма от домена @nintendo.net.

Если вы не зарегистрировали адрес электронной почты…

На экране появится номер запроса. Обратитесь в сервисный центр Nintendo по телефону или электронной почте **(стр. 361)** и сообщите номер запроса и дату, которая установлена на системе Nintendo 3DS XL. Вам предоставят главный ключ.

3 Коснитесь OK на предыдущем экране, затем введите главный ключ.



Проблема	Возможное решение
Система переходит в режим ожидания без предупреждения	➡ Система может переходить в режим ожидания под воздействием внешнего магнитного поля. Не используйте систему в непосредственной близости от намагниченных предметов, в том числе от других систем Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS. **Примечание.** Размещение одной системы Nintendo DS поверх другой также может привести к переходу в режим ожидания.
Цвета фотографий, сделанных с помощью камеры, не соответствуют фотографируемым объектам	• **Возможно, вы изменили цветовые настройки камеры Nintendo 3DS** ➡ Проверьте, какие режимы и/или ручные настройки камеры Nintendo 3DS используются в данный момент (стр. 304). • **На качество получившихся фотографий могут влиять условия съемки, особенно если в кадре находятся предметы похожих цветов и фотография сделана при плохом освещении** ➡ Попробуйте сфотографировать какой-нибудь другой объект. Если по-прежнему наблюдается несоответствие цветов, обратитесь в сервисный центр Nintendo **(см. стр. 361)**.
Приложение Камера Nintendo 3DS постоянно запрашивает мою фотографию, но не реагирует	➡ Это происходит, когда ваше лицо не распознается. Следует учесть нижеуказанные факторы, которые могут влиять на качество распознавания лиц.

Советы по улучшению распознавания лиц

Чтобы помочь программе распознать ваше лицо, следуйте приведенным ниже рекомендациям.

Производите распознавание лица при хорошем освещении

Расположите систему прямо перед собой, а не под углом

Уберите волосы, чтобы лицо было полностью открыто

Снимите очки

Правильное распознавание лица также зависит от других факторов, например прически, цвета, формы и размера усов, бороды или ювелирных украшений.

Примечание. Даже с учетом вышеперечисленных факторов, индивидуальные особенности лица и предметы, находящиеся на заднем плане, могут затруднить распознавание.

Проблема	Возможное решение
3D-изображения, сделанные внешними камерами, не отображаются в 3D, или их трудно рассмотреть	• **Возможно, вы используете внутреннюю камеру** ➡ Внутренняя камера неспособна делать трехмерные снимки. • **Возможно, внешние камеры загрязнены** ➡ Если внешние камеры загрязнены, протрите их мягкой тканью. • **Возможно, внешние камеры находятся под прямыми лучами солнца или других сильных источников света** ➡ Это может привести к искажению 3D-изображений или к тому, что их будет трудно рассмотреть. • **Возможно, внешние камеры неправильно откалиброваны** ➡ Если система Nintendo 3DS XL подвергается сильным механическим ударам или используется при высоких температурах, внешние камеры могут показывать нечеткие 3D-изображения. Если вы заметите такую проблему, откалибруйте внешние камеры в системных настройках (стр. 336).
В меню приложения Звук Nintendo 3DS не видны аудиофайлы и папки с ними	• **Правильно ли вставлена карта SD в систему?** ➡ Осторожно, но уверенно вставьте карту SD в слот для карт SD на торцевой стороне системы до щелчка. • **Содержит ли карта SD аудиофайлы, которые могут воспроизводиться приложением Звук Nintendo 3DS?** ➡ В приложении Звук Nintendo 3DS могут воспроизводиться файлы AAC с расширением .m4a, .mp4 и .3gp, или файлы MP3 с расширением .mp3. Аудиофайлы другого формата, например файлы с защитой от копирования, воспроизводиться не могут. • **Возможно, аудиофайлы сохранены в «личной» папке, которая находится в папке «Nintendo 3DS» на карте SD** ➡ Аудиофайлы, сохраненные в «личной» папке, которая находится в папке «Nintendo 3DS», не показываются в приложении Звук Nintendo 3DS. Эти файлы следует сохранить в другой папке. • **Возможно, на карте SD сохранено более 3 000 аудиофайлов** ➡ В приложении могут отображаться не более 3 000 аудиофайлов. • **Возможно, на карте SD сохранено более 1 000 папок** ➡ В приложении могут отображаться не более 1 000 папок. • **Возможно, в одной папке содержится более 100 аудиофайлов** ➡ В одной папке могут отображаться не более 100 файлов. Если на карте SD имеются папки с одинаковым наименованием, аудиофайлы, находящиеся в этих папках, будут показаны вместе, как содержимое одной папки. В этой объединенной папке также может быть отображено не более 100 аудиофайлов. • **Возможно, аудиофайлы сохранены в папке, вложенную в более восьми других папок** ➡ Приложение Звук Nintendo 3DS отображает аудиофайлы, находящиеся только на первых восьми уровнях иерархии вложения.

Проблема	Возможное решение
Приложение Звук Nintendo 3DS не воспроизводит аудиофайлы	• **Возможно, формат этих аудиофайлов не поддерживается приложением Звук Nintendo 3DS** ➡ Приложение Звук Nintendo 3DS может воспроизводить только аудиофайлы со следующими характеристиками: • **Формат:** AAC (.m4a, .mp4 or .3gp), MP3 (.mp3) • **Битрейт:** 16–320 кбит/с • **Частота дискретизации:** 32–48 кГц • **Возможно, файлы защищены с помощью DRM (Digital Rights Management – средство защиты цифровой информации)** ➡ Аудиофайлы с защитой DRM не могут воспроизводиться в приложении Звук Nintendo 3DS.
Система перестала распознавать карты AR / Карты AR потеряны	➡ **Если система не может распознать карту AR…** Попробуйте совершить одно из перечисленных ниже действий, затем повторите попытку распознать карту. • Карты AR не распознаются, если вы держите систему слишком близко к ним или слишком далеко от них. • Убедитесь, что карта AR полностью помещается на экране. Если часть карты находится за пределами экрана, система может не справиться с распознанием. • Убедитесь, что имеется хорошее освещение. • Избегайте попадания прямого солнечного света на карты AR, это может помешать внешним камерам распознать карты правильно. • Если внешняя камера загрязнена, протрите ее мягкой тканью перед распознанием. • Если карты AR помяты или согнуты, система не сможет распознать их. Убедитесь, что используемые карты AR ровно лежат на поверхности. ➡ **Если вы потеряли карту AR, или система все еще не может ее распознавать...** Изображения карт AR можно скачать с сайта Nintendo support.nintendo.com. Если эти изображения распечатать в цвете, их можно использовать взамен утраченных карт.
Невозможно использовать функцию Загружаемая игра DS	• **Возможно, использование некоторых программ заблокировано в настройках родительского контроля в соответствии с возрастной классификацией или заблокировано использование функции Загружаемая игра DS** ➡ Если вы испытываете трудности с использованием программ Nintendo 3DS / Nintendo DSi, отключите опцию родительского контроля, блокирующую их использование в зависимости от возрастной классификации (стр. 332). ➡ Если вы испытываете трудности с использованием программ Nintendo DS / Nintendo DSi, отключите опцию родительского контроля, которая блокирует функцию Загружаемая игра DS (стр. 332).

Если вам все еще требуется помощь...

Если вы продолжаете испытывать трудности, даже после того как предприняли описанные выше шаги, рекомендуется прочитать гарантию производителя и обратиться в сервисный центр Nintendo с просьбой о проверке неисправности **(стр. 361)**. В этом разделе можно получить информацию о запросе ремонта, условиях гарантии и ремонтного обслуживания.

Утилизация изделия/батареи по окончании срока службы [0413/RUS/WEEE-3]

Символ перечеркнутого мусорного контейнера означает, что по окончании срока службы данное изделие и используемую с ним батарею нельзя выбрасывать вместе с обычными бытовыми отходами. Выбрасываемые батареи, а также электрическое и электронное оборудование могут содержать опасные вещества, которые, в случае неправильной переработки, могут нести угрозу для окружающей среды и здоровья человека. При утилизации батареи или оборудования по окончании срока службы обратитесь в местные органы власти за подробной информацией по сбору и способам утилизации отслужившего оборудования, доступным вам, или осведомитесь у местных продавцов о наличии услуги бесплатной утилизации оборудования. Таким образом вы поможете обеспечить надлежащую утилизацию и экологически безопасное восстановление, переработку или повторное использование оборудования и используемой с ним батареи.

Технические характеристики

Примечание. Эти характеристики могут измениться без предупреждения в целях улучшения качества продукта.

Система Nintendo 3DS XL

Номер модели	SPR-001(EUR)
ЖК-дисплеи (размер экрана / разрешение)	**Верхний дисплей:** ЖК-дисплей с функцией 3D-изображения, (способен отображать 16,7 млн. цветов) 4,88 дюйма (ширина 106,2 мм, высота 63,72 мм) 800x240 пикселей (при использовании 3D-функции на каждый глаз приходится по 400 пикселей) **Нижний дисплей:** Сенсорный ЖК-дисплей (способен отображать 16,7 млн. цветов) 4,18 дюйма (ширина 84,96 мм, высота 63,72 мм) 320x240 пикселей
Блок питания / батарея	Блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (продается отдельно) Аккумуляторная батарея Nintendo 3DS XL (SPR-003)
Частота беспроводного сигнала	В диапазоне 2,4 ГГц (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch)
Стандарт связи	IEEE802.11b/g
Выходная мощность	11b: 5,5 дБм / 11g: 5,0 дБм максимум
Рекомендуемое расстояние между системами при использовании локальной связи	В пределах 30 м **Примечание.** Максимальное расстояние, на котором возможно использование локальной связи, может быть меньше указанного в зависимости от условий эксплуатации.
Функция камеры	**Объективы:** Фиксированное фокусное расстояние **Датчик изображения:** CMOS **Количество эффективных пикселей:** около 300 000
Функция часов	Максимальное суточное отклонение ± 4 секунды (при приемлемых условиях эксплуатации, см. ниже)
Динамики	Стерео (с поддержкой псевдообъемного звучания)
Терминалы ввода/вывода	Слот для игровых карт, слот для карт SD, разъемы для подставки для подзарядки, разъем для блока питания, разъем для наушников (выход стерео)
Сенсоры	Сенсор движения, гироскоп
Прочие функции	Инфракрасная связь (рекомендованная связь: в пределах 20 см) **Примечание.** Максимальное расстояние, на котором возможно использование инфракрасной связи, может быть меньше указанного в зависимости от условий эксплуатации.
Максимальное потребление электроэнергии	Около 4,1 Вт (во время подзарядки)
Приемлемые условия эксплуатации	**Температура:** 5–35 °C **Влажность:** 20–80%
Габариты	Высота 93 мм, ширина 156 мм, толщина 22 мм (в закрытом виде)
Масса	Около 336 г (включая аккумуляторную батарею, стилус и карту SD)
Время зарядки	Около 3,5 часов
Время работы батареи	См. **стр. 297**.

Аккумуляторная батарея Nintendo 3DS XL

Номер модели	SPR-003
Тип батареи	Литий-ионная
Емкость батареи	6,5 Втч

Стилус Nintendo 3DS XL

Номер модели	SPR-004
Материал	Пластик (ABS/PE)
Длина	96 мм
Вес	Около 1,8 г

Гарантия (Россия) [0612/RUS-HW]

12-МЕСЯЧНАЯ ГАРАНТИЯ – ОБОРУДОВАНИЕ NINTENDO

ГАРАНТИЯ ИЗГОТОВИТЕЛЯ

Настоящая гарантия распространяется на консоли Nintendo, включая оригинальное встроенное программное обеспечение, входящее в соответствующие консоли Nintendo на момент покупки (далее – «**Операционное программное обеспечение Nintendo**») и любые контроллеры, входящие в упаковку консоли (далее – «**Контроллеры Nintendo**»). В настоящей гарантии консоли Nintendo, Операционное программное обеспечение Nintendo и Контроллеры Nintendo совместно именуются «**Товар**».

В соответствии с условиями и исключениями, указанными ниже, Nintendo гарантирует первоначальному потребителю, купившему Товар (далее – «**Вы**»), что в течение 12 месяцев с даты покупки Вами Товара Товар не будет иметь дефектов (недостатков) материалов и изготовления.

Для предъявления обоснованной претензии по настоящей гарантии Вы должны уведомить Nintendo о недостатке Товара в течение 12 месяцев со дня покупки Вами Товара, а также должны возвратить Товар Nintendo в течение 30 дней после того, как уведомите Nintendo о наличии недостатка. Если в результате проверки Товара Nintendo признает недостаток Товара, Nintendo произведет ремонт либо замену той части, которая вызывает недостаток, или заменит Товар без взимания платы, или осуществит иные действия, требующиеся в соответствии с законодательством.

Настоящая гарантия изготовителя не затрагивает права, которые Вы можете иметь как потребитель товаров в соответствии с законодательством о защите прав потребителей. Преимущества, предоставляемые настоящей гарантией, дополняют эти права.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

Настоящая гарантия не распространяется на:

- программное обеспечение (кроме Операционного программного обеспечения Nintendo) или игры (независимо от того, включены ли они в состав Товара на момент покупки);
- аксессуары, периферийные устройства или другие элементы, предназначенные для использования с Товаром, но не изготовленные Nintendo или для Nintendo (независимо от того, включены ли они в состав Товара на момент покупки);
- Товар, если он был приобретен за пределами России;
- Товар, если он был перепродан или использовался для целей проката или коммерческих целей;
- недостатки Товара, возникшие в результате случайного повреждения, Вашего небрежного обращения и/или небрежного обращения третьих лиц, использования Товара Вами и/или третьими лицами не по назначению, внесения изменений в Товар Вами и/или третьими лицами, использования Товара Вами и/или третьими лицами вместе с товарами, которые были поставлены иными компаниями, чем Nintendo, или товарами, на право использования которых не было получено разрешение (лицензия) Nintendo (включая, помимо прочего, нелицензированные игровые усовершенствования, устройства копирования, адаптеры, источники питания и нелицензированные аксессуары), компьютерных вирусов, подключения к Интернету или иным формам электронных коммуникаций, использования Товара каким-либо иным образом, нежели в соответствии с инструкциями, содержащимися в соответствующем Руководстве пользователя Nintendo, или любыми иными инструкциями, предоставленными вместе с Товаром (далее – «**Документация Nintendo**»), или по любым другим причинам, не связанным с дефектами материалов и изготовления;
- недостатки Товара, возникшие в результате использования неисправных, поврежденных или протекающих батарей или блоков батарей, или в результате использования любых батарей или блоков батарей не в соответствии с инструкциями, содержащимися в соответствующей Документации Nintendo;
- постепенное снижение с течением времени производительности и емкости аккумуляторных батарей и блоков батарей, предназначенных для Товара (включая NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003 и WUP-012) (что, во избежание сомнений, не рассматривается в качестве дефекта материалов или изготовления Товара);
- Товар, если он вскрывался, подвергался изменениям или ремонтировался какими-либо лицами или компаниями, кроме Nintendo или ее авторизованных партнеров, или если серийный номер Товара был изменен, стерт или удален;
- утрату любых данных, которые были загружены или включены в Товар какими-либо физическими или юридическими лицами, кроме Nintendo или ее авторизованных партнеров; или
- утрату любых данных или программного обеспечения в результате форматирования памяти Товара (или карты памяти SD, используемой с Товаром).

ПОРЯДОК ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ ПРЕТЕНЗИИ

Для уведомления Nintendo о недостатке, на который распространяется настоящая гарантия, просьба обращаться в **сервисный центр Nintendo**.

Контактную информацию сервисного центра Nintendo в России можно уточнить по телефону:

+7 (495) 287-77-97

или на веб-сайте по следующему адресу:

http://www.nintendo.ru

Прежде чем отправить Товар в сервисный центр Nintendo, Вам необходимо стереть или удалить все личные или конфиденциальные файлы или данные. Вы соглашаетесь с тем, что Nintendo не несет ответственность за утрату, удаление или повреждение Ваших файлов и данных, которые не были стерты или удалены. Nintendo настоятельно рекомендует Вам произвести резервное копирование данных, которые не были стерты или удалены Вами. Обратите внимание, что, в зависимости от вида ремонта, данные, хранящиеся в памяти Товара, могут быть удалены, и Вы, возможно, не сможете прочитать данные, сохраненные на карте памяти SD, или импортировать их после такого ремонта обратно в Товар.

При отправке Товара в сервисный центр Nintendo:

1. по возможности используйте оригинальную упаковку;
2. предоставьте описание недостатка;
3. по возможности приложите копию документа, подтверждающего факт покупки, с указанием даты покупки Товара;
4. убедитесь, что Товар получен Nintendo в течение 30 дней после первоначального уведомления о недостатке.

Если недостаток обнаружен по истечении вышеуказанного 12-месячного гарантийного периода на момент уведомления Nintendo о недостатке или если настоящая гарантия не распространяется на недостаток, Nintendo тем не менее может произвести ремонт или заменить элемент, являющийся причиной недостатка, или заменить соответствующий элемент Товара, или выполнить иные действия (по своему усмотрению или если требуется в соответствии с законодательством). Вне зависимости от этого, Вы как потребитель товаров пользуетесь также правами, предусмотренными законодательством о защите прав потребителей. Для получения более подробной информации о таких услугах и, в частности, об оплате таких услуг просьба обращаться в **сервисный центр Nintendo**.

Контактную информацию сервисного центра Nintendo в России можно уточнить по телефону:

+7 (495) 287-77-97

или на веб-сайте по следующему адресу:

http://www.nintendo.ru

ОПЕРАЦИОННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ NINTENDO

Операционное программное обеспечение Nintendo может использоваться только с консолями Nintendo и не может использоваться для какой-либо иной цели. Вы не вправе копировать, адаптировать, осуществлять обратное декодирование, декомпилировать, разбирать или вносить любые изменения в Операционное программное обеспечение Nintendo, за исключением случаев, прямо разрешенных применимым законодательством. Nintendo может использовать меры, предупреждающие копирование, или любые иные меры с целью защиты своих прав, относящихся к Операционному программному обеспечению Nintendo.

Контактные данные (Россия) [0512/RUS]

ЛИНИЯ ОПЕРАТИВНОЙ ПОДДЕРЖКИ

Звоните на нашу линию оперативной поддержки игроков, где вы получите помощь по всем вопросам, касающимся выпущенных/продаваемых программ, оборудования и аксессуаров Nintendo. Наши специально обученные консультанты могут ответить на все ваши вопросы по играм, дать советы, предложить подсказки или стратегию, что обеспечит наилучшее использование продуктов Nintendo.

Телефон «горячей линии»*

+7 (495)287-77-97

(*Звонки со стационарных телефонов на территории России оплачиваются по стандартному внутреннему тарифу, предлагаемому провайдером используемой клиентом сети. Плата за звонки с мобильных телефонов может отличаться.

Звонки клиентов из других стран оплачиваются по международному тарифу, предлагаемому провайдером сети, используемой для осуществления международной связи.)

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2012 Nintendo Co., Ltd.
This product includes RSA BSAFE® Cryptographic software of EMC Corporation.
RSA and BSAFE are registered trademarks or trademarks of EMC Corporation in the United States and other countries.
©2005 EMC Corporation. All rights reserved.
SDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.
This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.
This product uses the LC Font by Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.
This product includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation.
Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION
Ubiquitous TCP/IP+SSL
Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.
Powered by Devicescape Software. Portions of this products are © 2003 – 2010 Devicescape Software, Inc. All rights reserved.
Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors All Rights Reserved.
WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/).
Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
   "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
   "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young. Copyright © 1995 – 1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com).
All rights reserved.
This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).
The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.
This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
   "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
   The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:
   "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

"QR code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.

"Yahoo!" and the Yahoo! logo are registered trademarks of Yahoo! Inc.
Google™ search is a trademark of Google Inc.
This product contains NetFront Browser NX of ACCESS CO., LTD.
ACCESS, ACCESS logo and NetFront are registered trademarks or trademarks of ACCESS CO., LTD. in the United States, Japan and / or other countries.
© 2011 ACCESS CO., LTD. All rights reserved.

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR ENCODING IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 SYSTEMS STANDARD. EXCEPT THAT AN ADDITIONAL LICENSE AND PAYMENT OF ROYALTIES ARE NECESSARY FOR ENCODING IN CONNECTION WITH (i) DATA STORED OR REPLICATED IN PHYSICAL MEDIA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND / OR (ii) DATA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND IS TRANSMITTED TO AN END USER FOR PERMANENT STORAGE AND / OR USE. SUCH ADDITIONAL LICENSE MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC.
SEE <HTTP://WWW.MPEGLA.COM> FOR ADDITIONAL DETAILS.

The Wi-Fi CERTIFIED logo, Wi-Fi Protected Access® (WPA and WPA2), and the Wi-Fi Protected Setup icon are registered trademarks of the Wi-Fi Alliance.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.
© 2012 Nintendo Co., Ltd.
Ce produit inclut un logiciel de chiffrement RSA BSAFE® de EMC Corporation.
RSA et BSAFE sont des marques ou des marques déposées de EMC Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
© 2005 EMC Corporation. Tous droits réservés.
Le logo SDHC est une marque de SD-3C, LLC.
Ce produit utilise certaines polices de caractères fournies par Fontworks Inc.
Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.
Ce produit comprend un logiciel de conversion de la vitesse de la parole développé par Toshiba corporation.
Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION
Ubiquitous TCP / IP+SSL
Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.
Ce produit utilise des éléments fournis par Devicescape Software. Certains éléments de ce produit sont protégés par les droits d'auteur.
© 2003 – 2010 Devicescape Software, Inc. Tous droits réservés.
Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> et ses contributeurs. Tous droits réservés.
Ce produit utilise wpa_supplicant en conformité avec la licence BSD.

La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :
1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Les noms des titulaires de droits d'auteur mentionnées ci-dessus et des contributeurs ne doivent pas être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel, sans autorisation écrite et préalable.

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR ET LEURS CONTRIBUTEURS, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR OU DE LEURS CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT LA FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL,MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)
Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. Tous droits réservés.
La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :
1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Tout document publicitaire énonçant les caractéristiques ou les conditions d'utilisation de ce logiciel doit comporter la mention suivante : « Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/) ».
4. Les noms « OpenSSL Toolkit » et « OpenSSL Project » ne peuvent pas être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel, sans autorisation écrite et préalable. Pour obtenir cette autorisation, veuillez contacter openssl-core@openssl.org.
5. Les produits dérivés de ce logiciel ne peuvent pas être appelés « OpenSSL » ou inclure la mention « OpenSSL » dans leur nom, sans autorisation écrite et préalable de l'Open SSL Project.
6. Les redistributions sous quelque forme que ce soit doivent conserver la mention suivante : « Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/) ».

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR L'OPENSSL PROJECT, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DE L'OPENSSL PROJECT OU DE SES CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT LA FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CIVILE, CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit comprend un logiciel de cryptographie conçu par Eric Young. Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tous droits réservés.
Ce logiciel est une application SSL conçue par Eric Young (eay@cryptsoft.com). Elle a été réalisée conformément au protocole SSL de Netscape.
Cette bibliothèque peut être utilisée à des fins commerciales et non commerciales tant que les conditions suivantes sont respectées. Ces conditions concernent tout code présent dans ce produit, c'est-à-dire non seulement le code SSL, mais également les codes RC4, RSA, lhash, DES, etc. La documentation SSL afférente est protégée par les mêmes dispositions relatives aux droits d'auteur, mais ceux-ci sont détenus par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Les droits d'auteur sont détenus par Eric Young, et à ce titre, aucune mention relative aux droits d'auteur incluse dans le code du logiciel ne peut être supprimée. Si ce logiciel est utilisé dans un produit, Eric Young doit être désigné comme l'auteur des éléments de la bibliothèque utilisés. Cette mention peut apparaître sous la forme d'un message texte au démarrage du programme ou dans la documentation (en ligne ou écrite) fournie avec le logiciel.
La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :
1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire dans tous les documents afférents au produit la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après et/ou autres matériels distribués.
3. Tout document publicitaire mentionnant les caractéristiques ou les conditions d'utilisation de ce logiciel doit comporter la mention suivante : « Ce produit comprend un logiciel de cryptographie conçu par Eric Young (eay@cryptsoft.com) ». Le terme « cryptographie » peut être omis si les sous-programmes issus de la bibliothèque ne sont pas liés à la cryptographie :-).
4. L'intégration de tout code spécifique à Windows (ou à un dérivé) à partir du répertoire apps (code d'application) doit entraîner l'ajout de la mention suivante : « Ce produit comprend un logiciel conçu par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). »

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR ERIC YOUNG, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DE L'AUTEUR OU DES CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT TOUTE FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

La licence et les conditions de distribution auxquelles sont soumis toute version publique ou tout dérivé du code de ce logiciel ne peuvent être modifiées. En d'autres termes, il est interdit de distribuer une copie du code de ce logiciel sous une autre licence, y compris la licence publique générale GNU.

Le lecteur de code QR (QR code reader) utilise des éléments logiciels appartenant aux entreprises Information Systems Products Co., Ltd. et Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED au Japon et dans d'autres pays.

AOSS™ et AOSS™ sont des marques de BUFFALO INC.

« Yahoo! » et le logo Yahoo! sont des marques déposées par Yahoo! Inc.
Recherche Google™ est une marque déposée de Google Inc.
Ce produit contient NetFront Browser NX de ACCESS CO., LTD.
ACCESS, le logo ACCESS et NetFront sont des marques enregistrées ou déposées par ACCESS CO., LTD. aux États-Unis au Japon et/ou dans d'autres pays.
© 2011 ACCESS CO., LTD. Tous droits réservés.

Windows et Windows Vista sont des marques déposées ou marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

CE PRODUIT EST COMMERCIALISÉ SOUS LA LICENCE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO POUR UN ENCODAGE EN CONFORMITÉ AVEC LA NORME MPEG-4 SYSTEMS STANDARD, MAIS UNE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE ET LE PAIEMENT DE ROYALTIES SONT REQUIS POUR ENCODER (i) DES DONNÉES STOCKÉES ET DUPLIQUÉES SUR DES SUPPORTS PHYSIQUES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET/OU (ii) DES DONNÉES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET TRANSMISES À UN UTILISATEUR FINAL POUR UN STOCKAGE ET/OU UNE UTILISATION PERMANENTES. VOUS POUVEZ OBTENIR CETTE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE AUPRÈS DE MPEG LA, LLC. POUR DES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES, CONSULTEZ LE SITE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

Le logo Wi-Fi CERTIFIED, Wi-Fi Protected Access® (WPA et WPA2), et l'icône Wi-Fi Protected Setup sont des marques déposées de Wi-Fi Alliance.

Nintendo of Europe („Nintendo") und seine Produkte erfüllen die geltenden Richtlinien und Bestimmungen der Europäischen Union (EU), von denen viele den Schutz unserer Umwelt sowie den Schutz der Gesundheit und Sicherheit des Verbrauchers hinsichtlich der Herstellung, Bereitstellung und Verwendung von Nintendo-Produkten regeln. Eine Zusammenfassung der geltenden Richtlinien und Bestimmungen der EU sowie Maßnahmen zu deren Einhaltung durch Nintendo können auf der Website von Nintendo of Europe eingesehen werden:
http://docs.nintendo-europe.com/

Nintendo of Europe (« Nintendo ») et ses produits sont en conformité avec toutes les directives et règlements de l'Union européenne (UE), relatifs pour nombre d'entre eux à la protection de l'environnement, de la santé et de la sécurité du consommateur, à l'égard de la fabrication, de l'approvisionnement et de l'utilisation des produits Nintendo. Un bref résumé des principales directives et règlements de l'UE applicables et de la manière dont Nintendo est en conformité avec chacun d'entre eux est disponible sur le site Nintendo : **http://docs.nintendo-europe.com/**

Nintendo of Europe ("Nintendo") en zijn producten voldoen aan de van toepassing zijnde richtlijnen en regelgeving van de Europese Unie (EU). Veel hiervan heeft betrekking op de bescherming van het milieu en de gezondheid en veiligheid van consumenten bij de productie, distributie en het gebruik van Nintendo-producten. Kijk op de website van Nintendo of Europe voor een korte samenvatting van de relevante richtlijnen en regelgeving van de EU, en de manier waarop Nintendo die naleeft: **http://docs.nintendo-europe.com/**

Компания Nintendo of Europe («Nintendo») и ее продукты соответствуют всем применимым директивам и регламентам Европейского Союза (ЕС), многие из которых направлены на защиту окружающей среды, а также здоровья и безопасности потребителей в том, что касается производства, поставки и использования продуктов Nintendo. Краткое изложение применимых директив и регламентов ЕС и мер по их соблюдению компанией Nintendo можно найти на веб-сайте Nintendo of Europe: **http://docs.nintendo-europe.com/**

Срок службы товара в соответствии с пунктом 2 статьи 5 Федерального закона РФ «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 N 2300-1 составляет 5 лет с 31 декабря года изготовления. Год изготовления системы Nintendo 3DS XL можно найти в верхнем правом углу, если вы поднимете крышку батареи.

DECLARATION OF CONFORMITY / DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Hiermit erklärt Nintendo, dass sich „Nintendo 3DS XL" in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befindet. Sie finden diese Konformitätserklärung ebenfalls unter: **http://docs.nintendo-europe.com/**

Par la présente, Nintendo déclare que « Nintendo 3DS XL » est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. Cette déclaration de conformité est accessible sur notre site Internet. Veuillez visiter le site :
http://docs.nintendo-europe.com/

Hiermee verklaart Nintendo dat "Nintendo 3DS XL" in overeenstemming is met de essentiële eisen en andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG. Deze conformiteitsverklaring is terug te vinden op onze website: **http://docs.nintendo-europe.com/**

Компания Nintendo настоящим заявляет, что «Nintendo 3DS XL» удовлетворяет всем основным требованиям и другим действующим положениям Директивы 1999/5/ЕС. Настоящее Заявление о соответствии опубликовано на веб-сайте нашей компании. Посетите веб-сайт **http://docs.nintendo-europe.com/**

Patent Information / Informations sur les brevets

European Registered Design / Numéros de brevets européens : 2155093; 2155176.